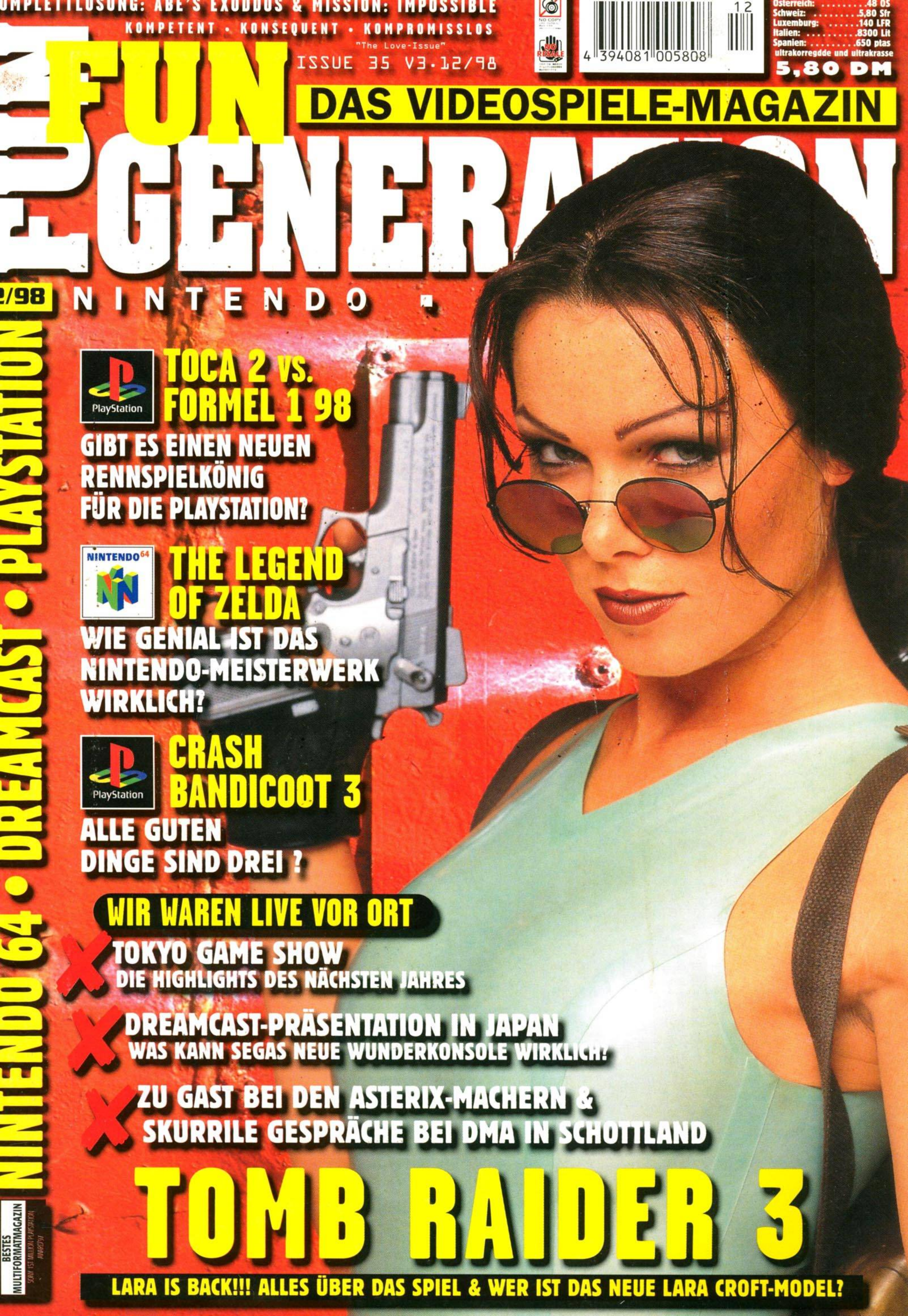

KOMPLETTLÖSUNG: ABE'S EXODDUS & MISSION: IMPOSSIBLE
KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS
"The Love-Issue"
ISSUE 35 V3.12/98
FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NO COPY
NO RESALE
4 394081 005808 12
Österreich: .48 ÖS
Schweiz: 5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: 8300 Lit
Spanien: 650 ptas
ultrakorregdde und ultrakrasse
5,80 DM
FUN 12/98
NINTENDO 64 • DREAMCAST • PLAYSTATION
NINTENDO •
PlayStation
TOCA 2 VS. FORMEL 1 98
GIBT ES EINEN NEUEN RENNSPIELKÖNIG FÜR DIE PLAYSTATION?
NINTENDO64
THE LEGEND OF ZELDA
WIE GENIAL IST DAS NINTENDO-MEISTERWERK WIRKLICH?
PlayStation
CRASH BANDICOOT 3
ALLE GUTEN DINGE SIND DREI ?
WIR WAREN LIVE VOR ORT
TOKYO GAME SHOW
DIE HIGHLIGHTS DES NÄCHSTEN JAHRES
DREAMCAST-PRÄSENTATION IN JAPAN
WAS KANN SEGAS NEUE WUNDERKONSOLE WIRKLICH?
ZU GAST BEI DEN ASTERIX-MACHERN &
SKURRILE GESPRÄCHE BEI DMA IN SCHOTTLAND
TOMB RAIDER 3
LARA IS BACK!!! ALLES ÜBER DAS SPIEL & WER IST DAS NEUE LARA CROFT-MODEL?
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD 97

Liebe Leser,

wenn Spielfreude als Lebensgefühl und deutsche Paragraphenreiter aufeinanderprallen, verstummt schon bald allerorts das Lachen. Wo einstmals ein stummes Einverständnis herrschte, wird nun das Kriegsbeil ausgegraben. Nachdem Konami Grauimporteuren von Metal Gear Solid mit rechtlichen Schritten drohte und nachdem Händlern, die Importspiele aus dem Nicht-EU-Ausland importieren, durch die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V. (GVU) Haftstrafen von bis zu fünf Jahren in Aussicht gestellt wurden, stellt Sony nun ein Ultimatum: ein Händlerrundschreiben informierte darüber, daß der Import von NTSC-Software ab dem 1.10.1998 bzw. der Verkauf nach dem 31.12.1998 unter Strafe gestellt wird. Mit anderen Worten: In Zukunft werden in Deutschland nur noch PAL-Spiele angeboten. Da faßt man sich als Freak stellvertretend für viele doch gerne mal öffentlich an den Kopf. Lange bevor Fritzchen Mustermann und knapp zwei Millionen seiner Freunde durch hippe TV-Werbung und jede andere legitime Art der Massenmarktpenetrierung seinen aktiven Wortschatz um das Wort „PlayStation" erweitert hat, leuchteten unsere Augen beim Anblick des neuesten PC-Engine-Spiels, spielten wir Super Mario RPG und stellten Rekorde bei Ridge Racer oder Tekken auf. Damals wie heute nimmt sich ein kleiner Kreis von Freaks aus der Masse der Großmarkt-Kunden aus und ersteht Import-Titel, die es teilweise sogar schon als PAL-Version gibt, für bis zu 50 DM über dem Preis der deutschen Version, schlägt sich mit den Texten und Manuals herum und verweigert sich so den verlangsamten Versionen mit PAL-Balken, miesen Lokalisierungen und geschnittenen jugendfreien Versionen, die oftmals auf dem deutschen Markt zu finden sind. Diese Fans vergöttern auch die skurrilen Games aus Japan oder die RPG- oder Strategieperlen, die in Deutschland aufgrund fehlender Massenmarktkompatiblität sowieso niemals erschienen wären. Ganz gleich welche Erziehungsmaßnahmen man sich hier ausdenkt, PAL-Spieler erzeugt man so nicht! Denn es spielt keine Rolle, wie hart das Importverbot durchgezogen wird, die Spiele kommen nach Deutschland. Im Internet gibt es mehr als genug Anbieter, die Importware direkt aus Japan oder den USA anbieten; der Zoll hat kaum Chancen, mehr als den geringsten Bruchteil dieser Kleinlieferungen abzufangen. Das ist zwar etwas teurer für den Endkunden, doch who cares? Das Ergebnis liegt auf der Hand. Wirklich geschädigt werden durch den Import-Stop eigentlich nur die Händler, deren einziges Argument gegen die großen Handelsketten oftmals nur ein Sortiment ausgewählter Importjuwelen ist, die man in Deutschland noch nicht oder niemals von der Stange kaufen kann. Denen gehen die Umsätze flöten, die eben nun im Ausland gemacht werden. Ein weiterer Effekt wird ein sprunghafter Handel mit raubkopierter Importware sein, obwohl diese Mentalität bei den echten Freaks nicht so ausgeprägt ist. Die meisten Videospielfanatiker sind Sammler, und bei denen sind Raubkopien geächtet.

Es ist schon ziemlich schizophren, wenn bspw. eine Firma wie Sony Angst davor haben muß, daß das japanische bzw. amerikanische Tekken 3 in Deutschland Käufer findet, obwohl der Umsatz global gesehen doch sowieso in die gleichen Taschen wandert. Von 35.000 bis 40.000 Exemplaren war zu lesen gewesen, die aus dem Ausland importiert und abgesetzt wurden. Dies ist ein absoluter Spitzenwert, der nur für Top-Produkte gilt, durchschnittlich erreicht man bei einem normalen Importspiel weit weniger als ein Zehntel der Käufer. Und verglichen mit der Unmasse an Raubkopien, die von Tekken 3 in Deutschland abgesetzt wurden, erscheint auch die oben genannte Zahl eher lächerlich.

An dieser Stelle möchte ich einen Lösungsvorschlag anbieten, der hoffentlich auf offene Ohren stößt: Hinsichtlich der Top-Titel wie Metal Gear Solid, Tekken 3 usw. stecken die Firmen eine Menge Geld in die Werbung und wollen natürlich ähnliche Gewinnkurven vorweisen wie die Kollegen in den USA oder Japan. Und deshalb, liebe Hersteller, beschränken Sie sich doch bitte mit Ihrem Importverbot auf diese Titel und drehen Sie nicht den vielen kleinen Händlern bzw. den Freaks den Saft ab! Die Folgen können beim besten Willen nicht in Ihrem Interesse sein.

Wir werden versuchen, Interviews mit den Köpfen der Industrie zu führen, die Ihr im nächsten Heft (hoffentlich) nachlesen könnt.

In diesem Heft findet Ihr Reportagen zur Tokyo Game Show und der Dreamcast-Präsentation in der japanischen Metropole, zudem eine Home Story über DMA-Design, massenweise Previews, Tests, News, Cheats und vieles andere mehr!

Viel Spaß mit der neuen Fun Generation!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur

AUSGEZEICHNET ALS
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97





Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert ga
Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden S
mit einer Reihe von Begrenzungsballen zu tun, die Sie so se





FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080°Snowboarding erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

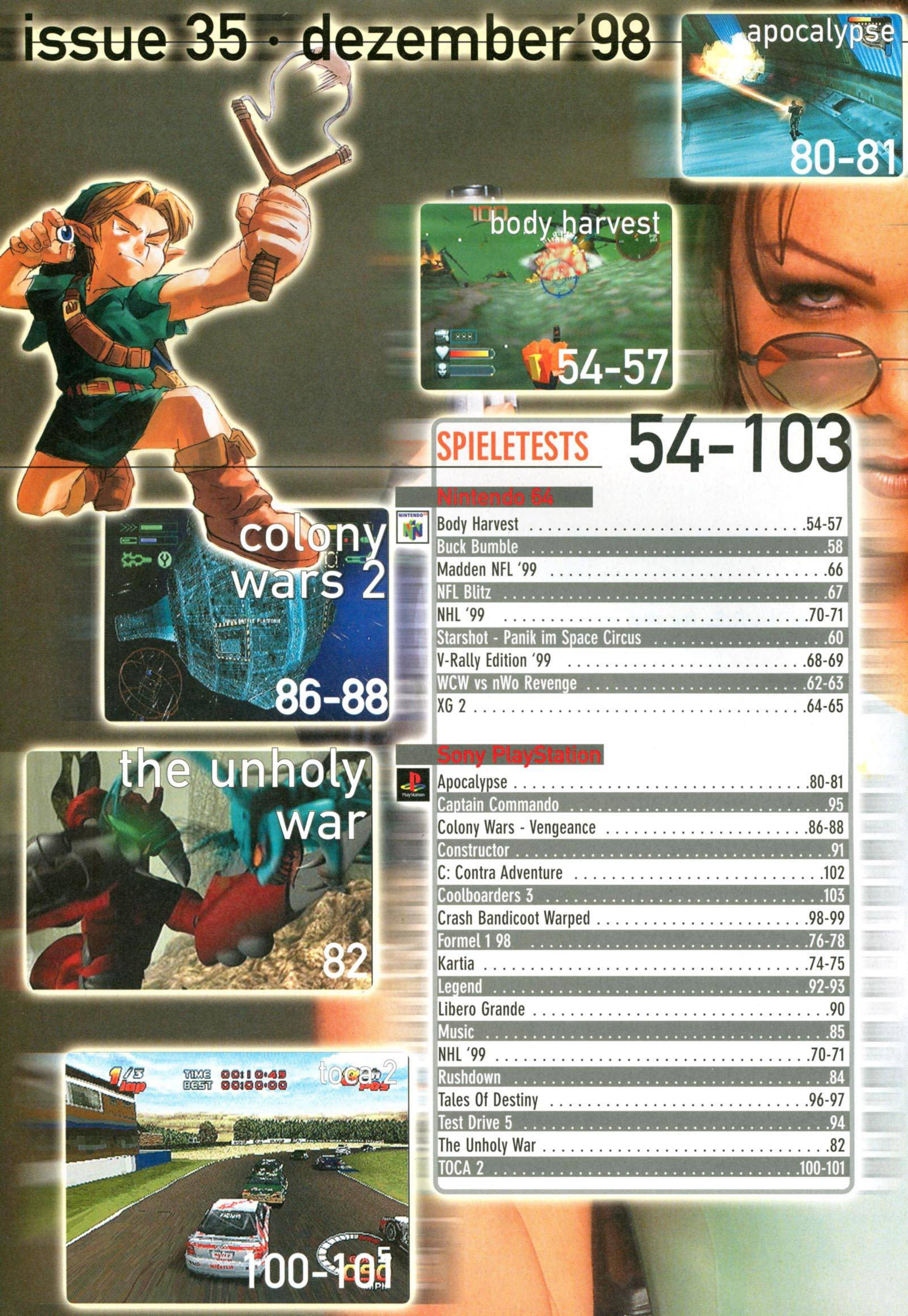
AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

estimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem
ne Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es
niedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben



issue 35 · dezember '98



SPIELETESTS 54-103

Nintendo 64

Sony PlayStation

>>inhalt

105-108

kensei 45

tokyo game show 18-21



ausschneiden und sammeln (teil 22 von 453)

AUSGEZEICHNET ALS BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97

Nintendo 64 im Bundle mit Mario 64

MEHR FÜRS GELD

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft veröffentlicht Nintendo ein preisgünstiges Bundle ihrer 64-Bit Konsole. Ab dem 2. Dezember gibt es für gerade mal 249,- DM ein Grundgerät samt Controller und Netzteil, zusammen mit dem N64-Evergreen Super-Mario 64. Viel Spaß für wenig Geld also. Wir sind gespannt, ob es Sony für notwendig hält, mit einem ähnlichen Schnäppchenpreis nachzuziehen.

PlayStation-Zubehör von Sony

IN DIE TASCHE GESTECKT

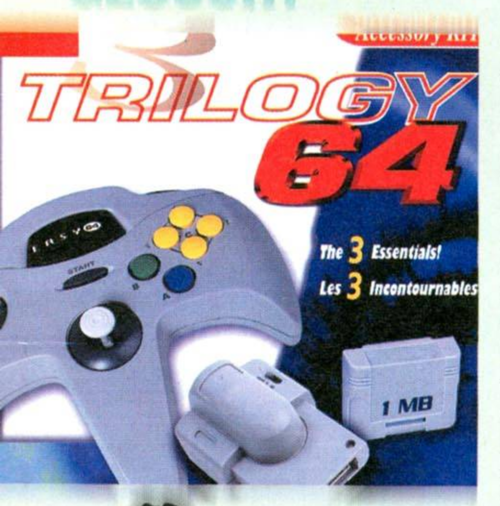
Diesmal gibt es keine Joypads oder ähnliches, sondern nützliche Tragetaschen, die zum sicheren Transport von Konsole und Spielen dienen. Aufgrund verstellbarer Einsätze der Konsolentragetasche findet wirklich alles genau so seinen Platz, wie man sich das wünscht. Wer die Kirche im Dorf lassen und statt dessen nur ein paar Spiele durch die Gegend schleppen will, der kann im CD Case bis zu 14 Games samt Handbüchern verstauen und somit vor Staub und Kratzern schützen.

SHORTS

+++ Der Preis für das **Net Yaroze**-Entwicklungssystem ist gefallen: zukünftig kostet die mattschwarze PlayStation nur noch knapp 230 Pfund, was einer Halbierung des Preises gleichkommt +++ BSG Laboratories veröffentlicht in den USA einen **Rumble-Stuhl**, der auf den Namen Intensor hört. Dank eingebauter Lautsprecher schüttelt es den Spieler dann gleich am ganzen Körper durch. Als Preis sind 300$ anvisiert +++ UBI Soft sprach erstmals konkret von **Rayman 3** und **4.** Zuvor kommt jedoch erstmal Teil 2, der Anfang 1999 für PlayStation, Nintendo 64 und Dreamcast erscheinen wird +++ **8th Wonder**, die ursprünglich einmal zu Rare gehörten, arbeiten gerade an ihrem ersten PlayStation-Projekt, das **Short Fuses** heißen wird +++ **Ehrgeiz-Update:** Sephiroth, Vincent Valentine und Yuffie, die man bereits alle aus Final Fantasy VII kennt, werden ebenfalls im Dreamworks-Prügler enthalten sein +++ Zubehörsteller Nubi veröffentlicht eine **„Cooling Station"** für Sonys PlayStation, die dem leidigen Hitzeproblem Einhalt gebieten soll. Das Gerät wird einfach unter der Konsole plaziert und sorgt per integriertem Ventilator für langanhaltende Spielsessions +++

Allerlei lustiges Zubehör

ANSCHLUSS GESUCHT



Von Guillemot erreichte uns diesen Monat einiges an neuem Zubehör für PlayStation und Nintendo 64. Das ***Digital Station Shock 2-Pad*** ist ein äußerst originelles Produkt. Zwar verfügt es über keinerlei analoge Steuerungsmöglichkeiten, unterstützt aber dennoch sämtliche Dual Shock-Spiele und kann im sogenannten Digital-Modus angeblich auch „leichte Rütteleffekte“ vermitteln. Dazu kommt noch eine Turbo-Option, die den Spieler mit Dauerfeuer ausstattet. Höhepunkt sind aber die integrierten Lichtlein, die den Besitzer des Joypads in einen virtuellen Weihnachtsbaum verwandeln und bei jedem Rütteleffekt lustig blinken. Naja. Da auch die Verarbeitung nicht gerade hochwertig anmutet und zudem das Steuerkreuz sich nur schwammig bewegen läßt, kann man keine Kaufempfehlung aussprechen.

Nintendo-Freunde hat man auch nicht vergessen. Die ***Trilogy 64*** (hat nichts mit einem indizierten Midway-Prügler zu tun) bietet ein einsteigerfreundliches Rundum-Paket: Im Lieferumfang befindet sich sowohl ein Joypad als auch ein RumblePak und dazu noch eine Memory Card. Mögen die beiden letztgenannten Accessoires noch annehmbar sein, so vergeht einem bei dem Pad das Lachen. Zwar sind die großen C-Tasten ein gutes Feature, die Steuergenauigkeit läßt aber sehr zu wünschen übrig. Spielt man im Digital-Modus, so liegt das ***Easy 64-Pad*** unbequem in der Hand. Bleibt lieber beim Original-Zubehör von Nintendo. Um beide Systeme gleichzeitig abzudecken, hat man sich auch noch etwas einfallen lassen: Das ***Race 32/64*** funktioniert sowohl mit N64- als auch mit PlayStation-Rennspielen, kann aber leider ebenfalls nicht richtig überzeugen. Die Verarbeitung ist zwar durchaus annehmbar, aber auch hier gibt es bessere Alternativen, unter anderem das in der letzten Ausgabe vorgestellte Konami-Lenkrad. Eine Dual Shock-/Rumble-Funktion gibt es leider auch nicht - schade drum.

Besser gefallen hat uns das ***Gamester-Lenkrad*** für die PlayStation. Dieses solide verarbeitete Zubehörprodukt kommt serienmäßig mit Fußpedalen und Dual Shock-Funktion. Auch hier ist der Packung zu entnehmen, daß man bei allen Spielen Vibrationen zu spüren bekommen soll, zwei Drehrädchen an der Vorderseite dienen zum genauen Justieren dieses Features. Allerdings funktioniert das versprochene Feature nicht mit jedem Spiel - egal, denn die meisten Rennspiele unterstützen Dual Shock zwischenzeitlich serienmäßig. Alles in allem ein durch die Bank empfehlenswertes Produkt.

Für Freaks ist ***„The Glove“*** gedacht. Dieser futuristisch anmutende Handschuh ermöglicht das PlayStation-Zocken ohne jegliches Steuerkreuz, die Befehle werden über die Bewegungen Eures Handgelenks umgesetzt, die Tasten befinden sich gut erreichbar am Fingerende. Die Ergonomie des skurrilen Gerätes ist gut gelungen. Lediglich beim Versuch, nach rechts zu steuern, verbiegt man sich unangenehm die Hand. Damit man sich mit der anfangs komplizierten Bedienung des Gloves auch zurechtfindet, befindet sich im Lieferumfang ein Videoband, das Schritt für Schritt erklärt, wie man das Produkt richtig anwendet. Zwar stellt der Pseudo-Cyberhandschuh keine Offenbarung dar, ist als Partygag oder Anmachhilfe (beim Anlegen kann man gut fummeln) aber nie verkehrt.

Ebenfalls für notorische Zubehörsammler ist der ***Air Racer*** empfehlenswert. Dieses Flugzeug-Minilenkrad funktioniert, wie man es vom Kaufhof kurz nach Schulschluß kennt. Um das Fahrzeug durch die Kurve zu bugsieren, lenkt man tatsächlich frei nach links oder rechts - ganz ohne Tastendruck. Mit Sensoren im Inneren des Air Racers wird der Neigungswinkel bestimmt und damit das Spiel kontrolliert. Um jedoch eine gute Funktionalität zu gewährleisten, muß der Air Racer vor Spielbeginn erst sorgfältig kalibriert werden. Eine hundertprozentige Genauigkeit erreicht man mit diesem Zubehörteil jedoch nie. Dennoch, die gute Verarbeitung und der hohe Spaßfaktor sollten zumindest mal in einer Proberunde angetestet werden. Übrigens, auch wenn auf der Packung kein Kabel abgebildet ist, wird das spacige Lenkrad handelsüblich angeschlossen. Man kann also nicht absolut frei im Zimmer herumhampeln.

Bezugsquelle: .... *gutsortierter Fachhandel*

Preise:

Gamester PSX Wheel .... *ca. 139,95 DM*
The Glove .... *ca. 129,95 DM*
Per4mer Air Racer .... *ca. 129,95 DM*



ACTIVISION



ACTION NONSTOP
Übernehmen Sie durch Motion-capturing und Cyberscanning die Kontrolle über einen der grössten Kinohelden unserer Zeit, und erleben Sie nervenaufreibende Hardcore-Action.



TOTALE VERNICHTUNG
Erforschen Sie verwinkelte Waffenfabriken, Gefängnisse, Abwasserkanäle und mehr. Die 360°-Umgebung wird vor explosiven Soundeffekten nur so erzittern.

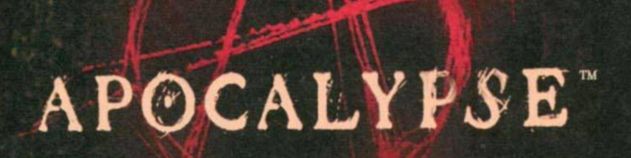


VOLLE LADUNG
Bis zu acht Gegner gleichzeitig bereiten Ihnen düstere Aussichten. Nur gut, dass Sie ein ganzes Waffenarsenal - Flammenwerfer, Halbautomatik und Zielsuchraketen - mitschleppen...

Das Ende der Welt ist nah.
Sie sind Bruce Willis alias Trey Kinkaid -
Nanotechniker und alleiniger Verteidiger der Erde.
Es liegt in Ihrer Hand:
Besiegen Sie die Vier Reiter der Apocalypse, oder die
Welt ist dem Untergang geweiht ...

GEHEN SIE ES AN.

Mit dem amerikanischen Rockstar POE als PEST.
POEs neue CD erscheint im Frühjahr 1999.



Ein Original-PlayStation-Spiel mit
Bruce Willis als Hauptdarsteller.
Das Ende naht im November.

WWW.ACTIVISION.DE

HARDWARE SOFTWARE SZENE

ACME-News

BIG IN JAPAN



Von der Game Company aus Köln (Tel. 0221/ 240 88 00) haben wir auch dieses Mal wieder allerlei lustige Produkte zugesandt bekommen. Passend zum bevorstehenden Launch von Godzilla Generations für den Dreamcast (das man natürlich bei Acme samt Konsole vorbestellen kann) gibt es zahlreiche Schlüsselanhänger im Godzilla-Look. Ebenfalls als Schlüsselanhänger sind sämtliche Charaktere von King of Fighters käuflich zu erwerben. Gut gelungen sind auch die Godzilla-Spardosen, die man in zwei Größen ordern kann. Wer sein Geld der mutierten Echse nicht anvertrauen will, kann sich auch für einen schnuckeligen Sonic Spar-Igel entscheiden. Die Importspezialisten haben für den Japan-Fan noch mehr zu bieten: Mit T-Shirts im Sailor Moon,- Bubblegum Crisis- oder Akira-Look kann sich der Nippon-Liebhaber das passende Gewand bestellen. Videos hat man auch im Angebot, darunter solche Titel wie Tekken 3 oder den vierten Teil der Street Fighter Collection. PlayStation-Besitzer können bei Acme zudem einen Dual Shock-Schlüsselanhänger mit eingebauter Uhr ordern.

Damit Ihr gleich eine reelle Chance besitzt, etwas von diesen Goodies abzugreifen, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Acme einige Produkte.

Zu gewinnen gibt es:

1 Godzilla Spardose

1 Sonic Spardose

15 Schlüsselanhänger

10 T-Shirts

Beantwortet einfach folgende Fragen:

1) Nennt ein in dieser Ausgabe vorgestelltes Importspiel von Acme.
2) Welcher englische Hund ist rückwärts ausgesprochen gar nicht mehr so lieb (Hinweis: Riesenechse trampelt durch New York)?
3) Auf welcher Seite in dieser Ausgabe findet Ihr die Anzeige von Acme?

Die hoffentlich richtigen Antworten schickt Ihr an:

Videospielefachredaktion Fun Generation
Stichsatz: „Ich will auf jeden Fall an der großen Acme-Verlosung teilnehmen und hoffe, mich mit dieser Karte qualifizieren zu können"
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 14.12.98
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

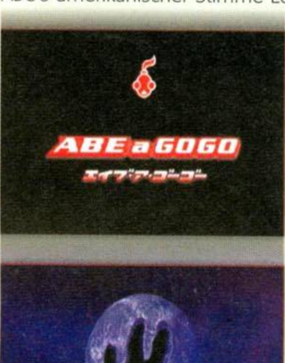


Abe oder was die japanische Mafia mit Videospielen zu tun hat!

RADIO GOGO?

Ist eigentlich schon irgendwem aufgefallen, daß der gute alte Abe im zweiten Teil der Oddworld-Saga nur noch drei Finger hat? Der vierte ging leider unter unglücklichen Umständen verloren. Die Geschichte dazu sieht folgendermaßen aus: Nachdem Abe's Oddysee fertiggestellt worden war, überlegte man sich kurzerhand, den vielversprechenden Titel auch in Japan auf dem Markt zu bringen. Leider hatte man nicht bedacht, daß vier Finger im Land der aufgehenden Sonne nicht gerade beliebt sind. Die japanische Mafia, kurz Yakouza, hackt bösen Kerlchen nämlich kurzerhand einen Finger ab - nicht sehr schön, nicht sehr angenehm. Um also überhaupt einen Release zu ermöglichen, mußte man sich bei den Oddworld Inhabitants wieder an die Computer setzen und große Teile der FMVs und der In-Game-Graphics umgestalten. Wer also das Glück hat, das japanische Abe a Gogo (so der skurrile Titel) zu besitzen, der kann sich an einigen erstaunlichen Änderungen erfreuen. Aber seht selbst...

Und noch eine Meldung aus dem Oddworld-Imperium: Im neuen Video der Gruppe „Music Instructor" rappt Mudokon Abe zusammen mit den Breakdancern von „The Flying Steps", was zu deutsch etwa soviel heißt wie „fliegende Schritte". Die Maxi-CD kommt am 9. November in die Geschäfte und wird, ebenso wie der Videoclip, mit Abe's amerikanischer Stimme Lorne Lanning aufwarten.















Das hat ja ewig gedauert!

ANSTECKEND!

Während man für Konsolenklassiker wie Sega Mega Drive oder Super NES schon kurze Zeit nach Markteinführung zahlreiche Adapter bekam, die das Abspielen vom Importmodulen ermöglichten, hielt sich Sonys PlayStation bisher äußerst wacker. Nur durch den auf Kosten der Garantie gehenden Einbau eines Mod-Chips brachte man auch ausländische Spiele zum Laufen. In Taiwan ist jedoch inzwischen ein Universal-Adapter erschienen, der am Parallelport der PlayStation angeschlossen werden kann. Mal sehen, wann dieses hilfreiche Utensil bei uns auf den Markt kommt.

Offizielles Tekken 3-Lösungsbuch von Vidis/ Future Press

DER HAU-DUDEN

Hochwertig & informativ! So und nicht anders lautet das Fazit für den offiziellen deutschen Player's Guide zu Namcos Beat'em Up-Referenz Tekken 3. Auf gut 200 Seiten findet man wirklich alles (alles, alles, alles) was der Tekken-Fan zum Erfolg in seiner virtuellen Prügelspiel-Welt verdient. Über die Beschreibung der Spielmodi und des Kampfsystems bis hin zu ausführlichen Charakterbeschreibungen mit sämtlichen Moves und allen Combos wird jede Frage kompetent geklärt. Obendrauf gibt es noch ein Poster und Interviews mit den Machern.

Preis: .... ca. 25 DM
Bezugsquelle: .... gutsortierter Fachhandel

Buntes Treiben

DAS MODUL



So sieht's aus: Da sowohl Turok 2: Seeds of Evil als auch The Legend of Zelda: Ocarina of Time als andersfarbige Module auf den Markt kommen werden, gibt's vorab zwei Bildchen, die einen ersten Eindruck vermitteln sollen. Während von Turok 2 die ganze Serie in sattem Schwarz produziert wird, kommen nur US- Vorbesteller in den Genuß einer Zelda Gold-Edition.





Kleiner Nachtrag zum Jubiläumsgewinnspiel aus der Fun Generation 11/98

NA SOWAS!

Aus noch immer ungeklärten Gründen (the truth is out there) verschwand aus unserem Gewinnspiel ein Teil des Textes. An dieser Stelle nun die Beschreibung der Preise - und eine Entschuldigung an die betroffenen Firmen und Euch Leser!

Fanatiker kaufen dieses Heft natürlich doppelt und schneiden aus einer Ausgabe die Texte aus und kleben sie nachträglich in die Fun Generation 11/98.

Auch die Firma Z & Z Top Soft aus der Schweiz (Fon/Fax.: 0041 41 710 52 54) wurde nicht vom Fehlerteufel verschont. Anstelle der Lenkräder wurden 3 Dominator-Joysticks für Sonys PlayStation gespendet. An dieser Stelle ein großes „Sorry"!



EIDOS

Von Eidos gibt es die passenden Accessoires für Lara Croft-Fans: Zehn Tomb Raider 3-T-Shirts warten auf neue Besitzer, ebenso oft gibt es hochwertige Uhren, Caps und Riesenposter des Megababes. Die beiden Hauptpreise von Eidos stellen diese Gewinne aber fast in den Schatten: Je eine hochwertige Tomb Raider-Lederjacke und eine goldene Lara-Statue sind zu gewinnen.

ELECTRONIC ARTS

Die Jungs aus Aachen verlosen unter anderem 20 kleinere Softwärehäuser und 15 Entwicklerteams - Spaß beiseite. Je fünfmal gibt es das famose Moto Racer 2 für die PlayStation, dazu kommt die identische Anzahl NHL 99 (PS) und der Fußball-Überflieger Frankreich 98 für das Nintendo 64.





GT INTERACTIVE

Nicht von schlechten Eltern: Passend zum Deutschland-Start von Abe's Exoddus bringt GT Interactive einen ganzen Schwung attraktiver Preise unters Volk. Neben 5 Sets exklusiver Abe-Postkarten auf Edelpapier gibt es zehn (!!!) Abe-Pakete. Der Inhalt: Abe's Oddysee und Abe's Exoddus jeweils inkl. Lösungsbuch. In odd we trust!

GREMLIN

In Zusammenarbeit mit Gremlin verlosen wir fünfmal das abgespacete Shoot'em Up N2O für die PlayStation.

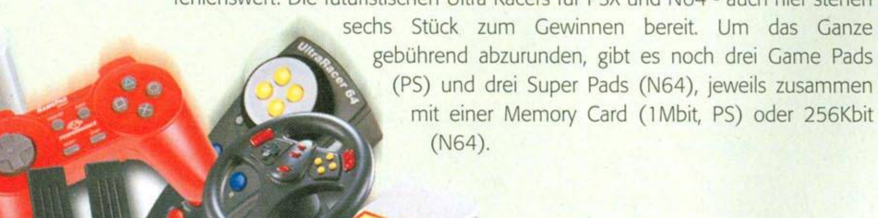
HASBRO

Die Frogger-Macher werfen fünfmal Centipede für Sonys PlayStation in den Gewinnpool.



INTERACT

Allein vom Zubehörhersteller Interact haben wir feine Preise im Wert von ca. 1600 DM zur Verfügung gestellt bekommen. Für Rennspiel-Fans sind wohl die insgesamt sechs Lenkräder interessant, die wir für PlayStation und N64 verlosen. Mit dem V3 Racing Wheel macht F-1 World Grand Prix gleich doppelt so viel Spaß! Ebenfalls für Renn-Enthusiasten empfehlenswert: Die futuristischen Ultra Racers für PSX und N64 - auch hier stehen sechs Stück zum Gewinnen bereit. Um das Ganze gebührend abzurunden, gibt es noch drei Game Pads (PS) und drei Super Pads (N64), jeweils zusammen mit einer Memory Card (1Mbit, PS) oder 256Kbit (N64).



HARDWARE SOFTWARE SZENE

...and the winner is!

DIE GEWINNER AUS FG 10/98

Die glücklichen Gewinner der großen Konami-Verlosung aus der FG 10/98

EIN NINTENDO 64 MIT ISS '98 GEHT AN:
Thorsten Albrecht aus Heidelberg
EINE PLAYSTATION MIT ISS PRO '98:
Johannes Gemeinhardt aus Freising
ISS '98 + FUN GENERATION-SHIRT:
Axel Hühne aus Bonn
JE EIN WCW VS NWO REVENGE GEHT AN:
U. Clemens, Kassel und P. Torben aus Plech
MIT EINEM ISS PRO '98 SPIELT DEMNÄCHST:
Frank Gürgen aus Groningen
MIT VIRTUAL CHESS 64 VERGNÜGEN SICH:
G. Schanze aus Fröttmaning und M. Yildirim aus Berlin
JE EINMAL ASSAULT GEHT AN:
D. Hauffe aus Frankfurt, E. Endres aus Würzburg, F. Fackel-Hartenfelser aus Neu Isenburg, S. Erkel aus Dortmund, B. Maday aus Waldmichelbach
JE EINMAL G-DARIUS HABEN GEWONNEN:
R. Messerer aus Hannover, R. Grella aus Leinersheim, L. Widodo aus Bad Kreuznach, J. Garrels aus Westerholt, H. Schwitz aus Düsseldorf
JE EIN AZURE DREAMS GEHT AN:
O. Stankowitz aus Husum, A. Puls aus Steyerberg, C. Kurz aus Heidenheim, W. Gröger aus Riedling
JE EIN FG UND PLAY PLAYSTATION T-SHIRT:
S. Wächter aus Arzberg, T. Blüm aus Oberhausen, M. Meissner aus Stuttgart, S. Ruß aus Schenberg, A. Engel aus Fürth

Alle Gewinner der phänomenalen Joytech-Verlosung:

JOLT PACK FÜR DAS NINTENDO 64:
A. Puls aus Steyerberg, M. Scholz aus Berlin, T. Loris aus Aalen
CONTROLLER-PLUS FÜR DAS NINTENDO 64:
S. Lauber aus Wurzach, P. Bernhardt aus Kirchhain, M. Liebl aus Altötting
REAL ARCADE LIGHT GUN FÜR DIE PLAYSTATION:
P. Pellegrino aus Gärtingen, M.l Schmid aus Aalen, F.n Breuer aus Dannenberg
BIO-GRIP-JOYSTICK FÜR DIE PLAYSTATION:
C. Seidel aus Aham, C. Heberle aus Kaltental, M. Walz aus Köln
JORDAN GP-LENKRAD FÜR DIE PLAYSTATION:
C. Mayer aus Fischbach, A. Klemtz aus Osnarbrück
PLAYSTATION-MOUSE:
I. Krüger aus Henstadt-Ulzburg, U. Solle aus Erpel, S. Schreiber aus Neustadt
DUAL SHOCK PAD FÜR DIE PLAYSTATION:
E. van Forst aus Alsdorf, D. Zebisch aus Düsseldorf, H. Fleddermann aus Bremen

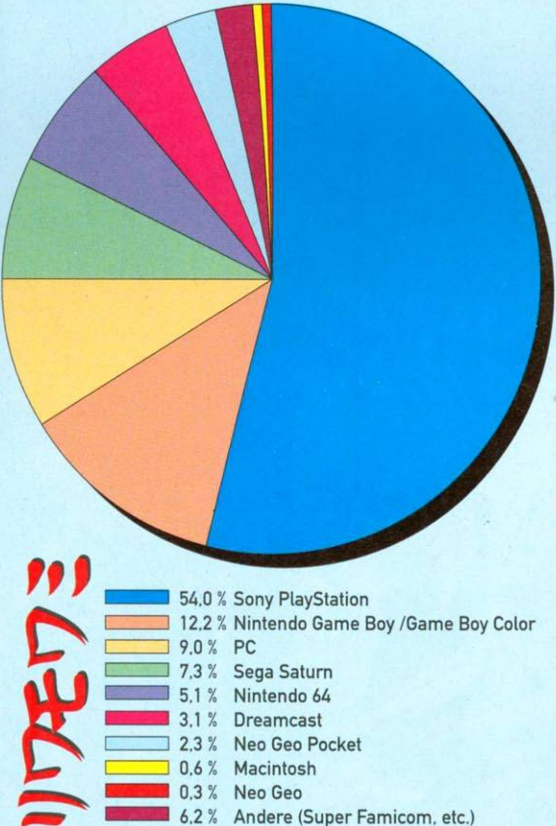
Die Gewinner der Cool Feet werden schriftlich von uns benachrichtigt.



SHORTS

Microtime, die auf dem PC das wunderhübsche Programm **Animals** veröffentlicht haben (man konnte als Würstchen durch die Gegend spazieren), entwickeln nun auch für das Nintendo 64 +++ Seltsam. seltsam! Entschuldigte sich Acclaim für die Bugs in **WWF Warzone** mit der Ausrede, die Lizenz wäre ausgelaufen und man stand deshalb unter Zeitdruck, so kündigten sie jetzt für Mitte 1999 einen Nachfolger an. Details zu **WWF: Attitude** gibt es jedoch noch nicht +++ Die Qual der Wahl: Der **Game Boy Color** wird zum Deutschlandstart am 23. November in zwei Ausführungen ausgeliefert. Es stehen die Modelle Purple und Clear Purple (transparent) zur Auswahl +++ Aus und vorbei: Zugunsten von **BioHazard Code: Veronica** (Dreamcast) hat man die Saturn-Umsetzung des indizierten Bio Hazard 2 gestoppt +++ Von **Fluid** gibt es mittlerweile eine CD-Sammlung, die zum einen zwei mit dem Programm komponierte Sampler beinhaltet und zudem eine Demo des Music-Makers enthält. Leider sind die Musikstücke nicht unbedingt aus der Kategorie Oberklasse, dafür vermittelt die Demo einen guten Eindruck vom Spiel +++

TOKYO GAME SHOW '98



Das Diagramm zeigt deutlich die derzeitige Situation auf dem japanischen Markt auf. Während Sonys PlayStation gar überdeutlich dominiert, darf sich die Konkurrenz den Rest brav aufteilen. Bezeichnend für Nintendo: Mit Game Boy-Produkten läßt sich in Japan deutlich mehr bewegen als mit dem gescheiterten Nintendo 64. Selbst die Pokemon-Welle kam dem Handheld gelegener als der 64-Bit-Konsole: Allein für diese Titel veröffentlichte Nintendo den Super Game Boy 2, der jetzt über eine Linkfunktion verfügt und damit Duelle zwischen selbstgezüchteten Monstern ermöglicht.

Eigentlich sollte die Tokyo Game Show '98 Autumn eines der wichtigsten Events dieses Jahres darstellen. Unter anderem fielen im Vorfeld Begriffe wie Parappa the Rapper 2, Dragon Quest VII und sogar Gran Turismo 2. Leider hat sich so gut wie keines dieser Gerüchte bestätigt: der süße Welpe Parappa war überhaupt nicht zu sehen, genauso verhielt es sich mit dem Nachfolger zum besten PlayStation-Rennspiel. Und selbst vom siebten Teil der Dragon Quest-Serie, der in Japan ähnliche Bedeutung wie Final Fantasy zukommt, war lediglich ein ziemlich aussageloses Video zu sehen. Wo waren sie also, die Sensationen aus Fernost, auf deren Konvertierung man inständig hoffen kann? Für Nintendo 64-Besitzer ist diese Frage äußerst schnell geklärt: Obwohl Nintendo als Sponsor der von CESA (Computer Entertainment Software Association) veranstalteten Messe fungierte, ließ sich der Branchenriese nicht blicken. Dies ist nicht zuletzt auf die derzeit verheerende Situation auf dem japanischen Markt zurückzuführen. Dort verliert die Konsole sogar gegenüber dem Saturn Marktanteile - mit einem Angriff auf Marktführer Sony ist wohl auch mit dem herbeigesehnten Zelda-Update nicht mehr zu rechnen.

So konnte die PlayStation mit einem Messeanteil von 54 Prozent die absolute Produktmehrheit für sich verbuchen; mit allen Sonnen- und Schattenseiten, die zu einer Führungsposition dazu gehören. Die über 300 gezeigten Spiele für den 32-Bitter litten aus der Sicht unserer eher westlich-orientierten Augen ganz offenbar unter zwei großen Problemen: Zum einen werden wir einen Großteil der vorgestellten Produkte niemals in den heimischen Regalen vorfinden - Angeln und freizügige Anime-Girls bleiben japanischen PlayStation-Besitzern vorbehalten -, und zum anderen konnte man eine Vielzahl der Spiele schon auf den ersten Blick in die Schublade „Seltsamer Crap, wer ist denn dafür verantwortlich?" einordnen. Einfach jeder will sich ein Stück vom riesigen PlayStation-Kuchen sichern, aber nicht jeder kann gute Spiele produzieren.

Aus einigen Gründen hat sich die weite Reise aber dennoch gelohnt, auch wenn diese nicht ausschließlich auf Softwareebene zu finden waren.

In unserem Messebericht beschränken wir uns freiwillig auf die Highlights und stellen Capcom, Konami, Square, Namco und Sony in den Vordergrund des hektischen Treibens.

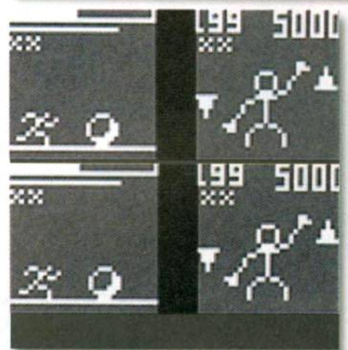


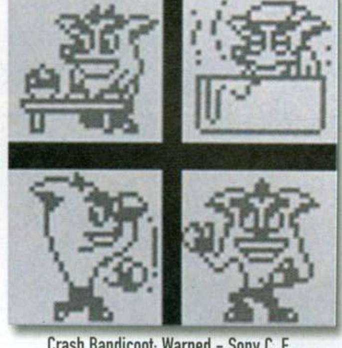
SONY

SONY POCKETSTATION

Versteht uns nicht falsch, aber der riesige Stand des Marktführers war nicht unbedingt der Tempel der Innovationen. Softwareseitig rückte man zwei Titel in den Vordergrund. Den Test zum dritten Abenteuer des Wüstenfuchses Crash Bandicoot könnt Ihr schon in dieser Ausgabe nachlesen; ob es das Knobelspiel I.Q. Final jemals bis zu uns schaffen wird, ist jedoch äußerst fraglich. Deutlich interessanter ging es an der Hardwarefront zur Sache: Das PDA hört von nun an auf den schicken Namen PocketStation und ist als direktes Gegenstück zu Segas VMS für den Dreamcast anzusehen.

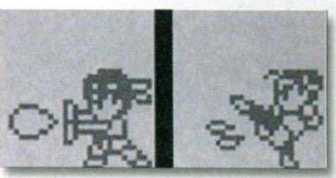
Neben den Funktionen Uhr, Kalender und 15 Block-Memory Card verfügt die PocketStation natürlich über das Feature, manche Spiel auch außerhalb der PlayStation noch beeinflussen zu können. Wenn das Gerät in Japan am 23. Dezember zu einem Preis von umgerechnet knapp 40 DM erscheint, wird mit Crash Bandicoot:Warped bereits das erste kompatible Spiel in den Regalen stehen. Über Nachschub braucht man sich auch keine Gedanken zu machen, bereits jetzt ist eine große Zahl an Spielen angekündigt, die mit der PocketStation zusammenarbeiten. Die Kompatibilität zwischen japanischer PocketStation und deutschem Grundgerät ist übrigens gegeben, allerdings ist unklar, ob deutsche Spiele mit PocketStation-Funktion auch mit der japanischen Hardware funktionieren. Einen genauen Releasetermin für unsere Breitengrade gibt es noch nicht, wir rechnen allerdings mit Mitte '99.

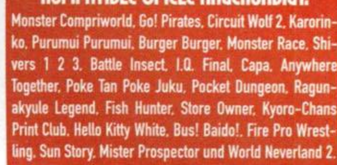

Lunatic Dawn III - ArtDink
(JP-Release: Ende Dezember)


Crash Bandicoot: Warped - Sony C. E.
(JP-Release: 17. Dezember)


Theme Aquarium - Electronic Arts
(JP-Release: Mitte Dezember)

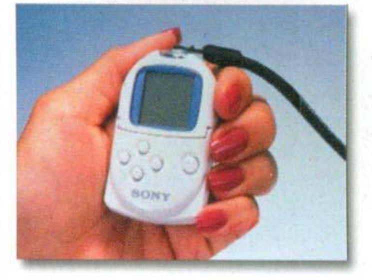
Pocket Muu Muu - Sony C. E.
(JP-Release: 23. Dezember)


Street Fighter Zero 3 - Capcom
(JP-Release: Mitte Dezember)



AUßERDEM SIND FOLGENDE KOMPATIBLE SPIELE ANGEKÜNDIGT:
Monster Compriworld, Go! Pirates, Circuit Wolf 2, Karorinko, Purumui Purumui, Burger Burger, Monster Race, Shivers 1 2 3, Battle Insect, I.Q. Final, Capa, Anywhere Together, Poke Tan Poke Juku, Pocket Dungeon, Ragunakyule Legend, Fish Hunter, Store Owner, Kyoro-Chans Print Club, Hello Kitty White, Bus! Baido!, Fire Pro Wrestling, Sun Story, Mister Prospector und World Neverland 2.





SONY POCKETSTATION

SQUARE SOFT

Die Final Fantasy-Macher hatten auf der Game Show zweifelsohne das qualitativ hochwertigste Line-Up. Die Automatenumsetzung Ehrgeiz haben wir bereits in der Fun Generation 9/98 erstmals vorgestellt. Inzwischen hat man einige Fortschritte gemacht, denn im Gegensatz zur Demoversion waren deutlich mehr Kämpfer selektierbar. Final Fantasy VIII haben wir auch schon gefeaturet. Extra für die Messe wurde jedoch ein zweiminütiges Video zusammengestellt, das exklusive Rendersequenzen des kommenden Hits zeigte. Ein in atemberaubender Qualität präsentierter Schwertkampf zwischen Squall und Seifer zog die Besucher traubenartig an den Squarestand. Allerdings muß an dieser Stelle auch Kritik geübt werden: Die optisch genialen Kampfsequenzen scheinen das Limit der PlayStation-Hardware zu überschreiten und wirken leider etwas träge. Vielleicht ändert sich aber bis zum Japan-Release im Dezember noch einiges. Für Mario Kart-Fans war besonders der erste Rennspiel-Auftritt des Final Fantasy-Chocobos interessant: Das gefederte Vieh rast mit sieben knuddeligen Kollegen aus Chocobo's Mysterious Dungeon um die Wette. Leider war das Spiel noch ein gutes Stück von der Fertigstellung entfernt und lief deshalb nur als Tape. Gleiches galt für SaGa Frontier 2: Das Rollenspiel lag ebenfalls nur auf Video vor, konnte aufgrund der hervorragend gezeichneten Hintergründe im Vorfeld aber einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Auch Chocobo's Mysterious Dungeon geht in Runde 2 - jedoch wird es wohl, wie sein Vorgänger, nie bei uns in den Handel gelangen.


SAGA FRONTIER 2


SAGA FRONTIER 2

CAPCOM



CAPCOM GENERATION 2

Da in Japan 2D-Beat'em Ups im Publikumsinteresse noch immer ganz vorne liegen, wunderte es niemanden, daß bei Capcom alles im Zeichen von Street Fighter Zero 3 stand, das bei uns standesgemäß unter dem Titel Street Fighter Alpha 3 in die Läden kommen wird. Allem Anschein nach handelt es sich um eine der besten Umsetzungen, die man diesmal von Capcom präsentiert bekommt. Trotz riesiger Sprites und verschwenderisch animierter Specialmoves gerät das flotte Spielgeschehen nie ins Stocken. Insgesamt 25 Spieler wird man in der Endversion finden können, darunter neben alten Haudegen wie Ryu, Ken, Chun Li, Zangief und Blanka auch die Newcomer Karin und R. Mika, die einen wohl nicht nur zufällig an Baby Spice erinnert. Am Capcom-Stand waren außerdem schon alle fünf Folgen der Capcom Generation spielbar. Wer auf nostalgische Flashbacks steht, sollte sich besonders den Kauf des zweiten Teils überlegen, denn hier bekommt man 1:1-Umsetzungen der Klassiker Ghosts 'n Goblins und Ghouls 'n Ghosts geboten, obendrauf kann man auch Super Ghouls 'n Ghosts (Super NES) nun auch auf der PlayStation spielen. Nichts zu sehen war hingegen von Marvel Super Heroes vs. Street Fighter - offenbar war die geplante PlayStation-Version noch nicht weit genug fortgeschritten.

Nintendo 64-Freunde durften das erste Capcom-Produkt für ihre Konsole bewundern. Mickey's Magical Tetris ist, wie der Name schon sagt, ein Geschicklichkeitsspiel. Andere Spiele für den 64-Bitter suchte man vergebens, hier wird erst die Zukunft zeigen, ob jemals ein Resident Evil 64 erscheinen wird. Auch die Dreamcast-Variante Biohazard Code: Veronica gab es nicht zu sehen - lest hierzu doch unseren Dreamcast-Artikel im Anschluß an diesen Messebericht.

STREET FIGHTER ZERO 3





KONAMI

Schon seltsam - ‚obwohl Metal Gear Solid zu den besten Spielen 1998 zählt, gab bei Konami ein anderes Spiel den buchstäblichen Ton an. Beatmania ist angesagt! Die Automatenumsetzung für Sonys PlayStation erlaubt es Euch, in die Rolle eines Nachwuchs-DJs zu schlüpfen. Wer über das nötige Kleingeld verfügt, kann sich sogar noch ein kleines Scratchboard dazukaufen und damit lustige Beats erzeugen. Ob man sich bei Konami aber entschließt, dieses Freakprodukt für den deutschen Markt über den großen Teich zu holen, ist eher unwahrscheinlich. In Japan wird die Heimvariante von Beatmania nämlich primär genutzt, um anschließend in der Spielhalle eine bessere Figur abzugeben. Und bei uns gibt es den Beatmania-Automaten nunmal nicht. Im Gegensatz zu anderen Firmen stolperte man bei Konami auch über das ein oder andere N64-Spiel. Castlevania kennt Ihr bereits aus der letzten Ausgabe, inzwischen haben die Entwickler noch einige, wirklich große Endgegner mit auf das Modul gepackt. Auch Hybrid Heaven, das Adventure mit Resident Evil-Touch konnte man bewundern - allerdings wäre der Begriff Rohfassung fast noch untertrieben. Hitpotential bewies der Nachfolger zum durchwachsenen Mystical Ninja - Starring Goemon. Ganbare Goemon (wie der Titel in Japan heißen wird) setzt wieder auf die klassische 2D-Perspektive des Vorgängers und garniert dies Next Generation-würdig mit raffinierten 3D-Spielereien. Ebenfalls spielbar, aber dank Sprachbarriere leider nicht verständlich, war Silent Hill - ein überaus atmosphärisches Adventure, das seine Anleihen bei Resident Evil nur unschwer verbergen kann, hinsichtlich der in Echtzeit berechneten Grafik Capcoms Klassiker aber deutlich voraus ist. Last but not least konnten sich PlayStation-Besitzer Genso Suikoden 2 zu Gemüte führen. Grafisch hat sich leider nicht allzu viel getan, aber bei dieser Art von Spiel sollte man die Schwerpunkte auch lieber bei der Handlung ansetzen.

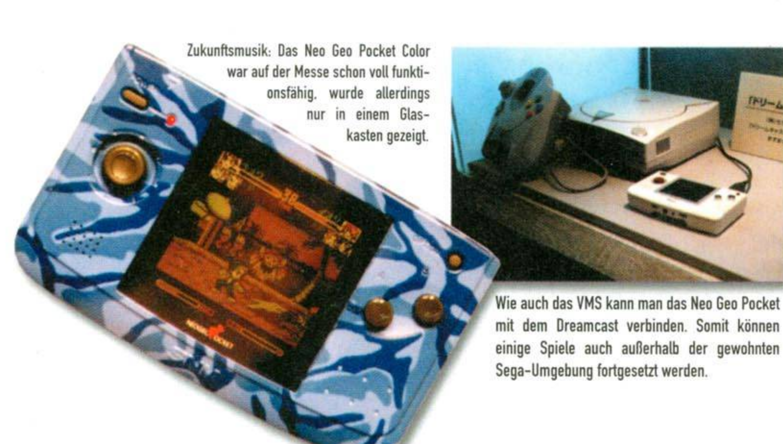




SUIKODEN 2

スカトステヒ

SNK



Zukunftsmusik: Das Neo Geo Pocket Color war auf der Messe schon voll funktionsfähig, wurde allerdings nur in einem Glaskasten gezeigt.

Wie auch das VMS kann man das Neo Geo Pocket mit dem Dreamcast verbinden. Somit können einige Spiele auch außerhalb der gewohnten Sega-Umgebung fortgesetzt werden.

Am Stand des Automatenherstellers war das Neo Geo Pocket ein zentrales Thema. Das Game Gear-ähnliche Handheld kommt gleich in acht verschiedenen Farbvarianten in den Handel. Für Military-Fans ist wohl die Tarnbemalung am empfehlenswertesten, neugierige Zeitgenossen entscheiden sich für ein transparentes Gerät. Mit King of Fighters, Baseball Stars, Pocket Tennis und einem kurzweiligen Fußballspiel waren bereits die ersten Titel anspielbar, jeweils mit einer Link-Option. Der erste Eindruck des Gerätes war durchaus positiv, sowohl die Verarbeitung (mit einer Mini-Ausführung des Neo Geo CD-Pads) als auch die Ergonomie kann man als gelungen bezeichnen. Daß jedoch nur zwei Action-Buttons zur Verfügung stehen, schränkt die Entwickler aber unnötig ein.

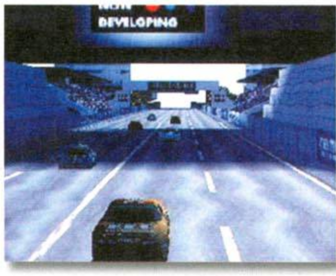
NAMCO

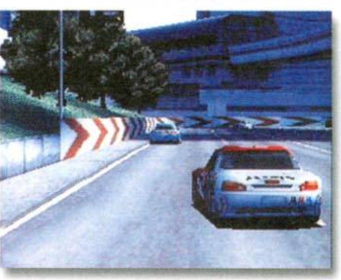
Namco setzt für das Weihnachtsgeschäft voll und ganz auf den mittlerweile vierten Teil der Ridge Racer-Serie. Der genaue Name des neuen Hoffnungsträgers lautet R4 Ridge Racer Type 4 - im Vordergrund stehen aber keinesfalls der Titel, sondern vielmehr die Qualitäten des neuen Namco-Rennspiels. Auch wenn auf der Tokyo Game Show erst eine Strecke und gerade mal zwei Autos zur Verfügung standen, kam sofort das alte Flair auf: waghalsige Drifts gelingen dem Fan der Serie ohne große Einspielzeit. Grafisch hat man sich glücklicherweise nicht auf den wohlverdienten Lorbeeren ausgeruht: Eine höhere Framerate und verspielte Effekte (die Bremslichter der Fahrzeuge ziehen geschwindigkeitsbedingte Streifen nach sich) überzeugen selbst in dieser sehr frühen Fassung - genau wie der Rest des Spiels. Die Steuerung ist gewohnt präzise und unterstützt als erstes Spiel eine absolute Neuheit, das sogenannte joGcon. Dieses Update des altbewährten neGcon verfügt sogar über eine Dual Shock-Funktion und ist zudem zu 100% mit dem Digitalpad kompatibel, ein wichtiges Feature, das das neGcon nur eingeschränkt bieten konnte. Natürlich findet man auch einen Splitscreen-Modus vor, der durch eine Link-Funktion sinnvoll ergänzt wird. Damit können sich bis zu vier Fahrer gleichzeitig (2 PlayStations und zwei CDs vorausgesetzt) auf die Jagd nach den besten Plazierungen begeben. Einen ausführlichen Test des Namco-Krachers liefern wir Euch in der Fun Generation 2/98, bis dahin dürfte die Importversion (erscheint am 3. Dezember in Japan) bei uns eingetrudelt sein.





R4 -RIDGE RACER TYPE 4- 開発日記









KONSUMANIA

Erfolgreiche Videospiele ziehen in Japan einen wahren Rattenschwanz an mehr oder minder sinnvollen Merchandise-Produkten nach sich. Was für Japaner ganz normal erscheint, löst bei vernachlässigten Westeuropäern regelrechte Glücksgefühle aus. Auf der Tokyo Game Show '98 war gleich eine ganze Halle dem Thema Merchandising gewidmet. Neben unzähligen Metal Gear Solid - Produkten (Poster, Soundtracks, Zippos und zahlreiche T-Shirts, Poster, etc.) hat uns besonders der Biohazard-Stand fasziniert: Fans des Grusel-Adventures liefen Gefahr, sich bis ans Lebensende zu verschulden. Neben gewöhnlichen Dingen wie Postern und Schlüsselanhängern gefiel vor allem die Ausrüstung für den wahren Abenteurer: Falls Ihr vorhabt, in den Kampf gegen Untote zu ziehen, so könnt Ihr Euch in Japan mit der kompletten Biohazard-Klamotten-Kollektion eindecken. Selbst 1:1-Replikas von Leons-Kampfuniform sind käuflich zu erwerben.

スカトステヒ

NINTENDO - TICKER

+++ Nix Neues: UBI Soft präsentierte ein mit guter Grafik aufwartendes **Rayman 2**, **Tonic Trouble** und **Buck Bumble** +++ Bandai zeigte **Evangelion**, das einen guten optischen Eindruck hinterließ +++ Vom angekündigten **Vigilante 8** für das Nintendo 64 war nichts zu entdecken +++ **Doraemon 2: Nobita no Hikari no Shinden** erscheint in Japan noch dieses Jahr. Das Spiel erinnert an eine sehr kindgerechte Mario-Adaption und läßt Euch zwischen verschiedenen Charakteren auswählen +++ Hudson sorgt für Softwarenachschub! Für das N64 sind unter anderem **Let's Smash Tennis**, **Getter Love** (Love-Getty inspiriertes RPG) und **Toukon Road 2** (Lizenz-Wrestling der New Japan Pro League) angekündigt, dazu kommt **Bomberman Quest** für den Game Boy Color +++ Pack-In-Soft zeigte **Harvest Moon 64** und **Nushi Tsuri (Legend of the River King)** +++ Von **Quest 64** erscheint eine überarbeitete Version mit höherem Schwierigkeitsgrad +++ Obwohl die Entwicklung von Imagineers **Snowspeeder** schon vor der von 1080° begonnen wurde, konnte nur eine 70%-Version gezeigt werden, die keinen sonderlich guten Eindruck vermittelte. Das ebenfalls vorgestellte Rollenspiel **Zool**, bei dem man in die Rolle eines Monsterzüchters schlüpfen kann (Hallo Pokemon!) enttäuschte zumindest hinsichtlich der Grafik +++ **WinBack** von Koei war spielbar und hinterließ den Eindruck einer gelungenen Mischung aus Mission: Impossible und Metal Gear Solid +++

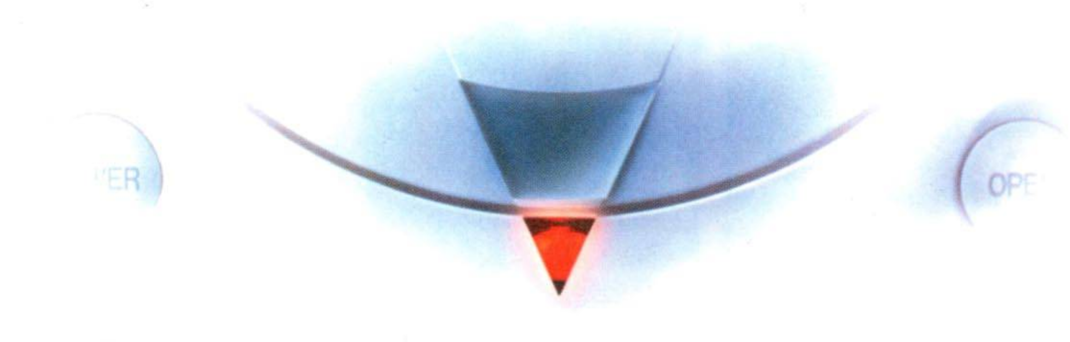
Dreamcast®

Die Ersten werden die Letzten sein?

Spätestens seit der Einführung des Mega CD scheint der japanische Automatenhersteller Sega zumindest im Bereich der Videospielkonsolen mit einem Fluch belegt zu sein. Nachdem man den schleppenden Verkaufszahlen des CD-Rom Laufwerks für das 16 Bit-Mega Drive viel zu lange tatenlos zugesehen hatte, verstand man es innerhalb kürzester Zeit, noch mehr Unsinn zu verzapfen. Die Ankündigung der Next Generation-Konsole Saturn kam fast zeitgleich mit dem technisch unausgegorenen Hardwarezusatz 32X. Der Käufer hatte also die Wahl zwischen einem zur Markteinführung überteuerten Freakspielzeug und einer halbherzigen Notlösung - kein Wunder, daß das Vertrauen in den Namen Sega nach und nach schwand. Die angekündigte Kombination Mega Drive/32X (Codename Neptun) wurde schnell ad acta gelegt. Und auch der Nomad, ein tragbares Mega Drive mit LCD-Bildschirm kam gut zwei Jahre zu spät: das Publikum nahm kaum mehr Notiz von diesem Hardware-Exoten. Zu guter Letzt hatte man auch Sonys PlayStation gnadenlos unterschätzt. Die erste Generation an Saturn-Titeln konnte nicht verbergen, daß die Entwickler mit der Sony-Hardware auf Anhieb besser zurechtkamen. Spätestens mit der zweiten Software-Generation war für jedermann überdeutlich zu erkennen, daß nur Segas In-House-Teams die kompliziert zu programmierende Hardware wirklich nutzen konnte. Der Kampf um Marktanteile war schneller verloren, als das blaue Vorzeigemaskottchen Sonic rennen konnte. Lediglich dem Nintendo 64 konnte man zumindest in Japan Paroli bieten.

Und nun macht man sich bei SErvice GAmes auf, um alle Fehler, die in der Vergangenheit gemacht worden sind, ein für alle Mal auszumerzen. Kein leichtes Unterfangen - ist der Begriff PlayStation doch inzwischen schon massivst in unser aller Gedächtnis eingeimpft worden. Vollbracht hat Sony diesen kometenhaften Aufstieg einzig und alleine mit damals konkurrenzlos genialer Software, die Marketing-Maschine trat in ihrer jetzigen Größe erst später auf den Plan. Genau hier will das gebeutelte Unternehmen ansetzen: Sega lud Anfang Oktober nach Japan, um dort auf der New Challenge Conference 2 primär das Software-Lineup in den Vordergrund zu stellen. Man konnte also gespannt sein, welche Überraschungen der wankende Riese aus dem Hut zaubern würde und bekam darüber hinaus die Möglichkeit geboten, erste Dreamcast-Titel ausführlich anzuspielen.

Die eigentliche „Conference" war gut inszeniert und bot unter dem Strich doch einige kleine Überraschungen, die das Herz eines jeden Sega-Fans höherschlagen lassen sollten. Besonders spektakulär wurde der Auftritt eines Capcom Chefentwicklers in Szene gesetzt: Zur Musik von Ghosts 'n Goblins trat der junge Mann ins Scheinwerferlicht und grinste vielsagend. Er wußte zu diesem Zeitpunkt bereits, daß es sich beim ersten Capcom-Titel für den neuen Hoffnungsträger keinesfalls um eine Adaption des beliebten Zombie-Jump'n Runs rund um Arthur drehen würde. Das Zauberwort hieß Biohazard!



BIOHAZARD Code:Veronica







Unter dem Titel Biohazard Code: Veronica wurde ein kurzer aber heftiger Videoclip gezeigt, der allen Zombiejägern Freudentränen in die Augen trieb: Hochauflösende und supersmooth animierte Zombies wurden von Claire in einer knapp zehnsekündigen Sequenz über die Leinwand gejagt. Spielbare Versionen suchte man allerdings vergeblich - hoffentlich wurde der Trailer nicht in Windeseile auf sündhaft teuren Workstations zusammengeschustert. Bezüglich Ghosts 'n Goblins äußerste sich Capcom auch nochmals. Der Programmierer hätte eigentlich lieber mit dem Klassiker den Startschuß zur Dreamcastentwicklung gegeben - von den Firmenoberhäuptern wurde ihm jedoch klar gemacht, daß man derzeit einen Biohazard-Titel wesentlich dringender benötigt. Die zweite „Überraschung" erfuhr der Conference-Besucher durch die Mitteilung, daß auch Namco für Segas neues Flagschiff entwickeln wird - mehr als ein etwas gequältes Lächeln war dem verantwortlichen Präsidenten aber nicht zu entlocken. Ob und wann wir ein Ridge Racer oder gar Tekken sehen oder ob es ähnliche Stilblüten wie auf dem Nintendo 64 geben wird, ließ man offen. Immerhin, der Name Namco ist mit an Bord und schafft Vertrauen für die mißtrauisch gewordene Zielgruppe. Das restliche Software Line-Up ließ bis zum Schluß der Veranstaltung auf sich warten und konnte nicht alle Erwartungen erfüllen. Um den Zwei-Spieler-Modus des Automatenkrachers Sega Rally 2 zu demonstrieren, griff man gar auf Bilder des Originals zurück. Das Spiel war zum Zeitpunkt der „Conference" nämlich immer noch nicht spielbar und lediglich als Videotape zu bewundern.



Interview

Um zu Sonic Adventure keine Fragen offenzulassen, gab man uns die Möglichkeit, ausführlich mit Mr. Naka (Producer Sonic Adventure) zu reden.

FG: Wann kommt denn Sonic Adventure jetzt eigentlich auf den Markt?

Naka: Derzeit hoffen wir auf den 15. Dezember, es kann sich aber immer wieder kurzfristig etwas ändern.

FG: Wo lagen während der Entwicklung von Sonic Adventures eigentlich die größten Herausforderungen?

Naka: Zuerst mal war der Dreamcast natürlich eine neue Plattform - das ist Herausforderung und Spaß gleichzeitig.

FG: Was hat sich denn jetzt alles geändert?

Naka: Das letzte Sonic-Spiel erschien vor vier Jahren. Seitdem hat sich natürlich viel getan. Der Dreamcast ermöglicht uns erstmals wunschgemäße 3D-Grafik und dies sogar in Kombination mit zahlreichen Rätseleinlagen, die dem Ganzen deutlich mehr Tiefe verleihen. Der Schritt von 2D zu 3D war sicher die bedeutendste Änderung. Man muß immer versuchen, den ganzen Spaß des Sonic-Universums auch in die dritte Dimension zu retten.

FG: Wollte das Sonic-Team eigentlich wieder einen Sonic-Titel produzieren oder verspürte man auch mal den Drang nach etwas anderem? Welche Rolle spielen da die Entscheidungskräfte bei Sega?

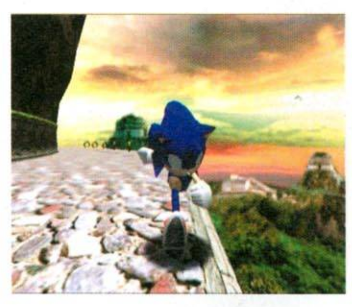
Naka: Gleich nach Nights war sich das Sonic-Team bewußt, daß sie mit einem neuen Sonic für die nächste Konsole beginnen würden - unabhängig von der Meinung Außenstehender. Den Dreamcast gab es damals noch gar nicht. Als sich aber herausstellte, was die kommende Plattform leisten würde, nahm das „Projekt Sonic" schnell konkrete Formen an.



FG: Wie sieht es mit dem Umfang aus? Wieviele Level hat Sonic Adventures?

Naka: Darauf kommt es dem Sonic-Team gar nicht an. Man sieht das Projekt lieber im Vergleich zum Rollenspiel, da gibt es schließlich auch keine Stages. Man läuft in dieser Welt herum und trifft ab und an auf eine Begrenzung - weiter wollen wir den





Spieler nicht einschränken. Wenn wir jetzt sagen, wieviele Level es umgerechnet hat, würden wir die Leute nur verwirren. Aber eines steht fest: Das Spiel wird sehr, sehr umfangreich!

FG: Wie weit ist die jetzige Version fortgeschritten?

Naka: Im Moment kann man mit fünf Charakteren spielen, aber den Adventure-Modus haben wir noch nicht integriert. Wenn alles komplett ist, wird Sonic Adventures weit mehr als simple Jump'n Run-Action bieten!

FG: Ist Sonic Adventures jetzt das beste Spiel Ihrer Karriere, oder kann man so etwas nicht mit Sonic 1 auf dem Mega Drive vergleichen?

Naka: Sonic Adventures stellt das beste Produkt dar. Sega hat sehr viel Geld investiert und damit einen perfekten Rahmen geschaffen. Auch deshalb ist Sonic Adventures das beste Spiel, das ich entwickelt habe.

FG: Hat man sonst noch versucht, auf irgendeinem Weg Spieltiefe mit auf die CDs zu packen?

Naka: Da jeder Charakter unterschiedliche Fähigkeiten hat und sich damit unterschiedliche Möglichkeiten auftun, sollte das Spiel mehr Leute ansprechen, als man dies sonst von einem derartigen Spiel erwartet.

FG: Wie kompensiert man das Problem der anspruchsvolleren Steuerung, die eine 3D-Umgebung mit sich bringt?

Naka: Wir helfen dem Spieler, indem er bei schwierigen Sprungpassagen unterstützt wird. Versucht man also eine kleine Plattform zu treffen, so drückt man einmal auf den Button, um zu springen und ein zweites Mal, um in die richtige Richtung zu hüpfen.

FG: Wie sieht es mit dem VMS aus? Wird es unterstützt?

Naka: Klar, man kann einen Charakter per VMS aus dem Spiel „entführen" und sich dann per VMS mit ihm beschäftigen. Mit einem Tamagotchi hat das aber nichts zu tun, schließlich muß man so ein Teil erst mühsam großziehen. Bei Sonic sind die VMS-Charaktere eher Freunde, man kann sich mit ihnen unterhalten, wie mit einem Freund. Das grundsätzliche Spiel ändert sich jedoch nicht, aber immerhin kann man besser mit den Charakteren kommunizieren.

FG: Wieviele Leute haben insgesamt an diesem Spiel gearbeitet, und was hat die Entwicklung gekostet?

Naka: Unter dem Strich waren 100 Leute beteiligt, und das für über 2 Jahre. Das Spiel hat das dreifache von dem gekostet, was eine „Standard-Produktion" normalerweise verschlingen würde.

FG: Das Sonic-Team war ja viel unterwegs, unter anderem auch in Mexiko. Hat man sich dort inspirieren lassen, und fanden auch einige Ideen ihren Weg ins Spiel?

Naka: Das Team wollte einfach wissen, wie man sich beispielsweise in einem Dschungel fühlt. Man hat tatsächlich einiges an Texture-Daten mitgenommen und aus diesen Vorlagen die In-Game-Grafik gestaltet.

FG: Spyro the Dragon von Sony wurde für den amerikanischen Markt mit einem höheren Schwierigkeitsgrad ausgeliefert. Plant man ähnliches für Sonic Adventures?

Naka: Nein, der Schwierigkeitsgrad wird überall gleich sein. Das einzige, was sich natürlich ändern wird, sind die Stimmen der Spielfiguren.

FG: Werden der Dreamcast und Sonic zusammen vermarktet, oder trennt man diesmal strikt zwischen Konsole und Sonic?

Naka: In Japan sieht das so aus: Sonic wird eines der besten Spiele für den Dreamcast. Da Sonic aber nicht zum Dreamcast-Start fertig wird, konnten wir die Produkte nicht zusammen launchen. Wir hätten den Erscheinungstermin von der Konsole komplett umwerfen müssen. Bundlen werden wir Sonic aber nicht, schließlich soll es als eigenständiger Titel für hohe Dreamcast-Abverkäufe sorgen.

FG: Vielen Dank für das Gespräch!

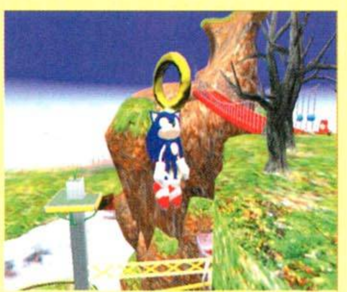


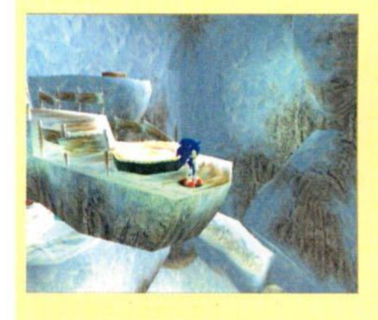


Sonic Adventures

Die Optik des neuesten Igel-Hüpf-Spiels sieht konkurrenzlos gut aus. Knackige Farben, hochauflösende Grafik und thematisch korrekte Musik helfen dem westlich umgestylten Maskottchen beim Sprung in die dritte Dimension. Probleme gab es noch bei der Kameraführung: Oftmals sah man den blauen Protagonisten oder dessen ebenfalls steuerbare Freundesschar aufgrund seltsamer Perspektivenwahl überhaupt nicht mehr.







Incoming

Die Umsetzung des PC-Hits war ebenfalls noch ein gutes Stück von der Fertigstellung entfernt, zeigte aber durchaus auf, daß man sich vor grafisch opulenten PC-Spielen nicht verstecken muß. Allerdings war die Spielgeschwindigkeit von Incoming noch nicht optimiert. Das fertige Produkt hat mit großer Wahrscheinlichkeit mehr auf dem Kasten.

ANGESPIELT!



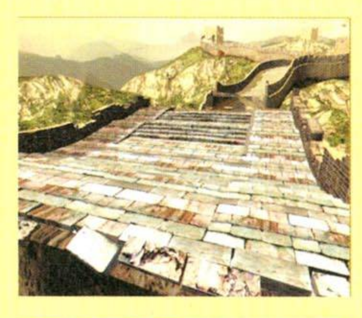




DIESEN EINDRUCK HINTERLIESS DIE ERSTE SOFTWARE-GENERATION!

VIRTUA FIGHTER 3TB

Keine Frage, das Gameplay vom dritten Virtua Fighter ist auf gewohnt hohem Niveau und sorgt zusammen mit der präzisen Steuerung für ein arcademäßiges Feeling. Die Grafik kann diesen Eindruck aber derzeit noch nicht bestätigen: eine im Vergleich zum Automaten niedrigere Auflösung fordert ihren Tribut. Allerdings sollte man zu Segas Verteidigung sagen, daß dieser Eindruck nur dann so deutlich in Erscheinung tritt, wenn man sich im Vorfeld intensiv mit der optisch hervorragenden Automatenfassung beschäftigt hat. Von der angestrebten Model 3-Qualität ist man aber noch ein weites Stück entfernt.







GODZILLA GENERATIONS

Strategisch gesehen konnte man sicher keinen besseren Lizenzdeal landen. Godzilla genießt in Japan noch immer einen ganz hervorragenden Ruf und kann problemlos als Zugpferd für den Dreamcast-Launch herangezogen werden. Weniger gut gefielen die starken technischen Probleme. Beim Zerstören von Häuserzeilen bleibt das Spiel fast stehen. Warum man diese Version präsentiert hat, blieb den meisten Besuchern ein großes Rätsel.





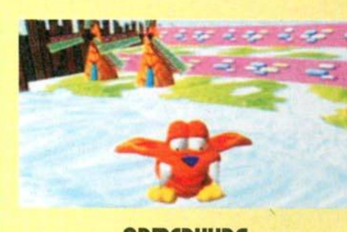




PEN PEN TRIATHLON

Das ulkige Wettrennen mit bis zu vier Spielern gleichzeitig zeigte sich in einem weit fortgeschrittenen Stadium. Die Grafik gehört zwar nicht unbedingt zur Crème de la crème der Videospielgeschichte, hatte aber im Gegensatz zu anderen Titeln mit fast keinen Grafikfehlern zu kämpfen. Vom Potential her würden wir Pen Pen Triathlon als nettes Spielchen für Zwischendurch einstufen. Als Zugpferd wird es sich aber nur schwer an den Mann bringen lassen





ANMERKUNG:

Leider sah sich Sega Japan außerstande, uns mit Bildmaterial zu versorgen, das auch tatsächlich vom Dreamcast stammt. So stehen im Moment nur superscharfe Promo-Screenshots zur Verfügung. Aber keine Panik, in der nächsten Ausgabe werden wir die ersten Spiele dann in Ruhe unter die Lupe nehmen und Euch aufzeigen, was der Dreamcast tatsächlich zu leisten vermag.



BLUE STINGER

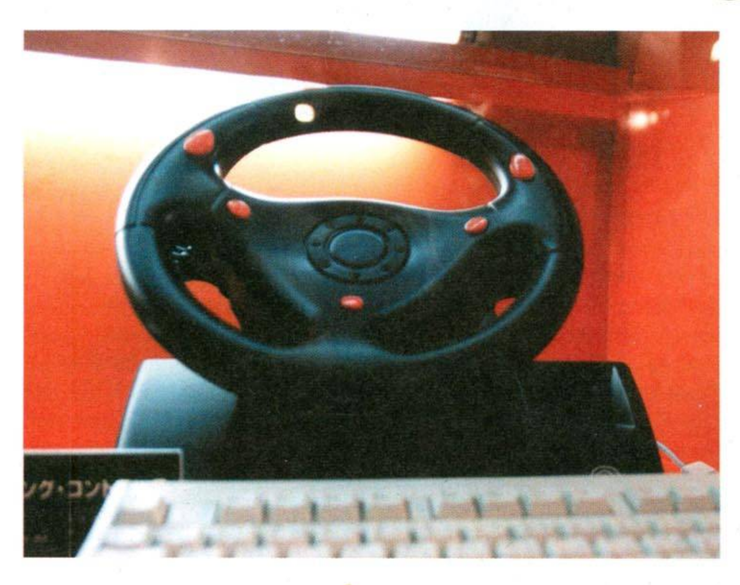
Das Climax-Adventure hinterließ den besten Eindruck. Eine superdetaillierte Grafik, garniert mit zahlreichen optischen Spielereien - und dies in einem Erstlingswerk. Die Steuerung geht schnell in Fleisch und Blut über und läßt einen auch bei der Konfrontation mit schleimigen Riesenmonstern die Oberhand behalten.



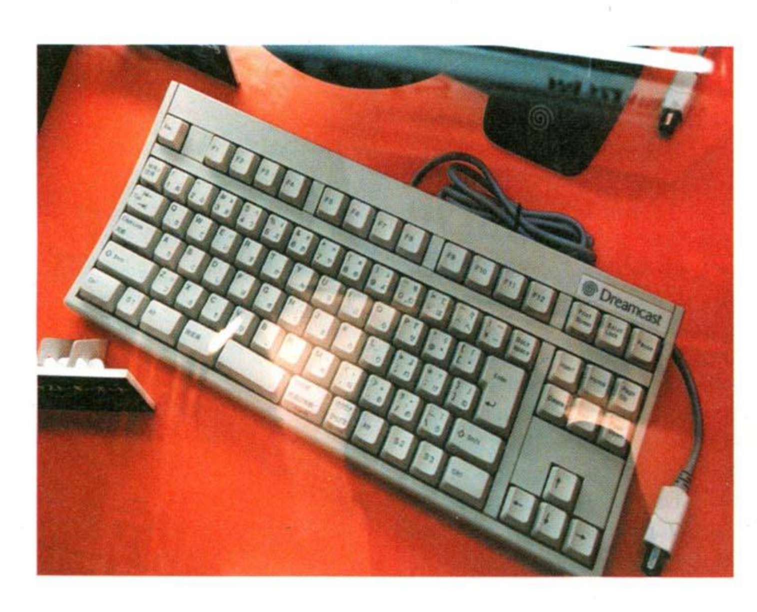




DREAMCAST-ZUBEHÖR







Auch für den Dreamcast kommt binnen kürzester Zeit alles nur erdenkliche Zubehör in den Handel. Die wichtigsten Hardware-Ergänzungen stellen wir Euch an dieser Stelle vor:

Der ***Dreamcast Racing Controller*** dürfte schnell zur Basisausstattung jedes Dreamcast-Besitzers gehören. Das massive Lenkrad kommt pünktlich zu Sega Rally 2 in den Handel. Mit dem zwei Kilo schweren Zubehörteil kann man die Rennkutschen dank Analogsteuerung natürlich ungleich präziser und vor allem authentischer über den Bildschirm jagen. Damit es keine Kompatibilitätsprobleme gibt, hat man sämtliche Buttons des Joypads übernommen. Der Preis beträgt knapp 80,- DM, in Deutschland wird der Importpreis natürlich etwas höher liegen.

Mit dem ebenfalls äußerst massiven ***Dreamcast Arcade Stick*** kann man Automaten-Umsetzungen wie beispielsweise Virtua Fighter 3tb noch mehr Authentizität verleihen. Der Stick ist hervorragend verarbeitet und beeindruckt sowohl durch Gewicht als auch Größe. Obwohl das massive Board mit Mikroschaltern bestückt ist, liegt der Preis ebenfalls bei 80,- DM.

Die ***Dreamcast-Tastatur*** bleibt vorerst nur für Japan interessant. Um sich im Internet/Web TV bewegen zu können, bedarf es zwangsläufig dieses Zubehörteils. Ob auch eine Verwendung für Tastatur-lastige Spiele (z.B.: Flugsimulatoren, Textadventures) angedacht ist, wird wohl nicht zuletzt an der Unterstützung der Entwickler und dem Verbreitungsgrad der Zubehör-Hardware liegen.

Was Nintendo 64- und PlayStation-Besitzer schon lange kennen, wird es zukünftig auch für den Dreamcast geben. Je nach Spiel, rüttelt und schüttelt es das Dreamcast-Pad samt Spieler mehr oder weniger intensiv durch. Angeblich wird die komplette erste Softwaregeneration gleich auf das sogenannte ***Puru Puru Pack*** abgestimmt. Ob das erst im nächsten Jahr erscheinende Zubehörteil mit oder auch ohne Batterien betrieben werden kann, steht noch nicht fest.

Wer seinen Dreamcast mittels RGB-Signal an einen Monitor anschließen will, kann dafür auf die ***VGA-Box*** zurückgreifen. Dieses wandelt das von der Konsole erzeugte Bildsignal entsprechend um und ermöglicht dadurch messerscharfe Grafiken. Mit seltsamen Zubehörteilen, die es auch für die PlayStation gibt, hat dieses von Sega entwickelte Gerät jedoch nichts zu tun, die VGA-Box ist exakt auf Segas Next-Generation-Konsole abgestimmt.

Da Angel-Simulationen in Japan noch immer äußerst populär sind, werkelt Sega schon fleißig an einer virtuellen Rute, die einem das Hobby auch ohne Gummistiefel und aufgespießte Regenwürmer ermöglicht. Mit dem ***Fishing Controller*** (Arbeitstitel), der mit Get Bass erstmals Anwendung findet, können wir in Deutschland wohl nicht rechnen - ob dies nun einen Verlust darstellt, soll jeder für sich selbst entscheiden. Last but not least noch etwas aus der Abteilung „Dafür können sich wirklich nur Japaner begeistern". Mit einem ***Headset*** könnt Ihr bei speziellen Spielen Euer virtuelles Haustier maßregeln oder loben, je nachdem, was es gerade angestellt hat. Die Pokemon-Welle treibt zugegebenermaßen seltsame Blüten.

DREAMCAST GOES INTERNET

Im Lieferumfang des Dreamcast befindet sich nun definitiv ein Modem. Besonders in Japan verspricht sich Sega davon wichtige Impulse: Der Käufer bekommt beim Kauf seiner Konsole den sogenannten „Dream Passport", mit dem man sich bei Sega's Server einloggen kann. Bis Ende 98 ist der Zugriff kostenlos, Mitglieder können sich unter anderem neue Godzillas für Ihr VMS aus dem Netz herunterladen. Wesentlich wichtiger ist aber die Option, auf dem Telefonweg Spiele wie Sega Rally 2 gegeneinander spielen zu können.

Man kennt das Ritual mittlerweile: Eine neue Konsole wird angekündigt, man sieht atemberaubende Screensots und aberwitzig gut animiert Videosequenzen, und anschließend muß man feststellen, daß die Grafik zwar immer noch sehr gut aussieht, aber doch eigentlich nicht viel mit dem zu tun hat, was man seit geraumer Zeit wieder und wieder vorgesetzt bekommen hat. Ganz ehrlich, bei Sega ist dies auch nicht viel anders. Die gezeigten Bilder sind zu einem Großteil aus gerenderten Vorspännen oder spektakulären Replays. Deshalb muß sich aber wirklich niemand einen Vorwurf machen lassen, denn Klappern gehört bekanntlich zum Geschäft. Erinnert sich jemand an die „ersten offiziellen Project Reality-Shots"? Also! Der Dreamcast wird definitiv einen besseren Start als der Saturn erleben und sich mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auch auf längere Sich hin etablieren. Freaks haben das Gerät in dem Moment, wo sie diese Zeilen lesen, schon vorbestellt, alle anderen warten lieber den endgültigen Test des ersten Spieleschwungs ab. Es ist davon auszugehen, daß die Preise für Importware nach sechs bis acht Wochen erstmalig nachlassen werden. Ob der Qualität der vorgestellten Software kommen verschiedene Theorien in Betracht:

- Die endgültigen Hardware-Eckdaten wurden den Programmierern erst so spät mitgeteilt, daß sie bis zu diesem Zeitpunkt lediglich eine Basis-Engine, jedoch kein mit technischen Spielereien versehenes Produkt entwickeln konnten. Viele der Features der Hardware konnten deshalb nur oberflächlich oder noch gar nicht angetastet werden

- Die gezeigten Spiele befanden sich noch in einem Rohstadium (50 bis 70 Prozent) und hatten nicht viel mit den Versionen zu tun, die inzwischen in den Entwicklungslaboren schon deutlich weiter fortgeschritten sind. Sega zeigte auf der Conference also Spiele, die möglicherweise aufgrund des hohen Zeitdrucks mit dem das Software Line-Up fertig werden mußte, nicht auf dem neuesten Stand waren. Wir können uns wirklich nicht vorstellen, daß sechs Wochen vor dem Launch von Sega Rally 2 noch keine spielbare Version verfügbar war.

- Eine vage Theorie, aber man weiß ja nie: Sega wollte die anwesenden Journalisten bewußt noch nicht mit den ausgereiften Spielen konfrontieren, sondern spart sich die richtige Überraschung für den Dreamcast-Start am 27. November auf.

Wir werden sehen...

DREAMCAST-SOFTWARE

Titel	Hersteller	Genre	Titel	Hersteller	Genre
Actua Soccer 4	Gremlin	Sports	Let's make.. Baseball Team	Sega	Sports/Sim.
Aerodancing	CSK	Flugsimulation	Let's make.. Soccer Club	Sega	Sports/Sim.
Agartha	No Cliche	3D-Action	Looney Toons	Infogrames	Racing
Blood Bullet	Sega	Beat'em Up	Lost World: Jurassic Park	Sega	Shoot'em Up
Blue Stinger	Climax	3D-Action	Mar Jong	Naxat/Kaga	Denkspiel
Burning Rangers 2	Sega	3D-Action	Marvel vs. Capcom	Capcom	Beat'em Up
Cho Hamaru Golf	Sega	Sports	MDK 2	BioWare	3D-Action
Climax Landers	Climax	RPG	Merukuriusu Pretty	NEC	RPG
Cool Boarders	UEP System	Sports	Messiah	Interplay	Shoot'em Up
Crack 2	Sieg	Unbekannt	Metropolis	Bizarre Creations	Racing
D2	Warp	3D-Adventure	Monaco Grand Prix	UBI Soft	Racing
Daytona USA 2	Sega	Racing	Monster Breed	NEC	Simulation
Digital Horse Racing	Shouei Systems	Rennspiel	NBA Action 2000	Sega	Sports
D-Jump	UBI Soft	Jump'n Run	NFL Blitz	Midway	Sports
Drakan	Psygnosis	Action-Adventure	Nijiro Tenshi	Sega	Simulation
Dynamite Robo	Warashi	Action	Monster Breed	Sega	Simulation
Elemental Gimmick Gear	Hudson	RPG	Ohzumo	Bottom Up	Sports
Entertainment Golf	Bottom Up	Sports	Pen Pen Triathlon	General Entertainment	Racing
Evolution	Sting	RPG	Power Stone	Capcom	Beat'em Up
Fighting Vipers 2	Sega	Beat'em Up	Project Berkely	Sega	RPG
Furballs	Bizarre Creations	Shoot'em Up	Puyo-Puyon	Compile	Geschicklichkeit
Galleon	Confounding Factor	3D-Adventure	Rampage World Tour	Midway	Action
Geist Force	Sega USA	Shoot'em Up	Rayman 2	UBI Soft	Jump'n Run
Get Bass	Sega	Angeln	Red Dog	Argonaut	Shoot'em Up
Giant Glam Wrestling	Sega	Sports	Biohazard Code: Veronica	Capcom	Adventure
Godzilla Generations	Sega	3D-Action	Sega Rally 2	Sega	Racing
Grandia 2	Game Arts	RPG	Sengoku Turb	NEC	RPG
Great Buggy	CSK	Racing	Seventh Cross	NEC	RPG
Gundam	Bandai	3D-Action	Shienryu 2	Warashi	Shoot'em Up
Gutherman	No Cliche	Racing	Street Fighter 3: Second I.	Capcom	Beat'em Up
Half-Life	Valve/Sierra	3D-Action	Sonic Adventure	Sega	Jump'n Run
Harley Davidson	Sega	Racing	Speed Busters	UBI Soft	Racing
Harukaze Sentai V Force 2	Bing Kids	RPG	Unreal	GT Interactive	3D-Action
Hiryu-no Ken Retsuden	Culture Brain	Fighting	Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat'em Up
House of the Dead 2	Sega	Shoot'em Up	Virtual On 2	Sega	3D-Action
Incoming	Rage	3D-Action	Virtua Striker	Sega	Sports
July	Forty-Five	Action-Adventure	Warzone 2100	Pumpkin	Strategie
King of Fighters '98	SNK	Beat'em Up			

DREAMCAST - DAS GRUNDGERÄT

Die üblichen Standard-Shots dürfte man inzwischen auswendig kennen, an dieser Stelle wollen wir einige neue Blicke auf die neue Hardware werfen.





Oben: Nie mehr Hitzestau! Ein Lüfter versorgt den Dreamcast mit Frischluft und verhindert damit vorzeitige Ausfallerscheinungen

Links: Auch im „Inneren" zeigt sich der Dreamcast schlicht. Die Leseeinheit ist an der Oberseite des CD-Schachts plaziert



Auf der Tokyo Game Show konnte man diese Dreamcast-Prototypen bewundern. An dieser Stelle kann man Sega zu seiner Entscheidung eigentlich nur gratulieren

Shogun

3D-Action

Konami/ PlayStation





Konami mag's blutig: Mit Shogun Assassin wurde ein Spiel angekündigt, das sich als Mischung aus Bushido Blade und Tenchu entpuppt. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Spielfiguren: einmal einem Katana-schwingenden Ninja, der sich für die Entweihung des Grabes seiner Ahnen rächen will, und, für den, der's sanfter mag, steuert man ein weibliches Mitglied der Shogun Police durch seltsame, vorgerenderte Orte der japanischen Geschichte. Laut Konami legt man großen Wert auf eine vielschichtige Story. So erfährt die spannende Geschichte im Spielverlauf zahlreiche überraschende Wendungen und man fühlt sich nicht nur wegen der vorberechneten Umgebung an Resident Evil erinnert. Auch der Blutfaktor ist nicht gerade niedrig angesiedelt: Schlitzt man einem unvorsichtigen Polygon-Recken die Kehle auf, so zieht dies Midway-artige Folgen nach sich - der Bildschirm färbt sich rot, der Gegner ist schnell tot!

BRD-Release: ....2. Quartal 1999

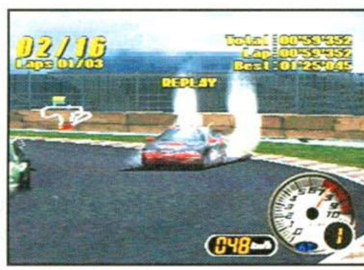
Advan Racing

Rennspiel

Atlus/ PlayStation







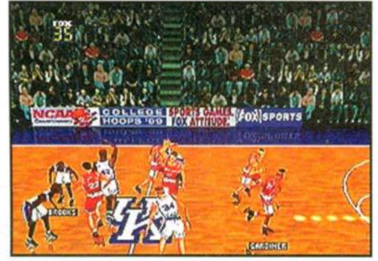
Seit den immensen Erfolgen von Gran Turismo sind mittlerweile einige Monate ins Land gegangen. Nachdem der Schock ob der unglaublich hohen Qualität des Produkts überwunden ist, faßt Atlus neuen Mut und konzipiert ein weiteres Rennspiel, bei dem Realitätsnähe groß geschrieben wird. Zwar sind derzeit nur zwei Autos und ein Kurs selektierbar, aber die Optionsvielfalt scheint überwältigend. Man kann mit ähnlich viel Freiraum tunen, wie dies beim großen Konkurrenten aus dem Hause Sony der Fall ist. Fraglich bleibt dennoch, ob es Advan Racing auch mit der Grafik von GT aufnehmen kann. Man spricht zwar von konstant hoher Framerate und optisch beeindruckendem Reflection-Mapping, was aber dabei unter dem Strich herauskommt, wird erst der Japan-Release im Winter aufzeigen.

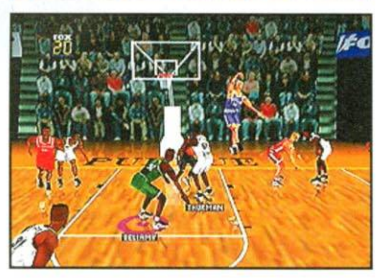
BRD-Release: ....Unbekannt

Fox Sports College Hoops '99

Sports

Z-Axis/ Nintendo 64





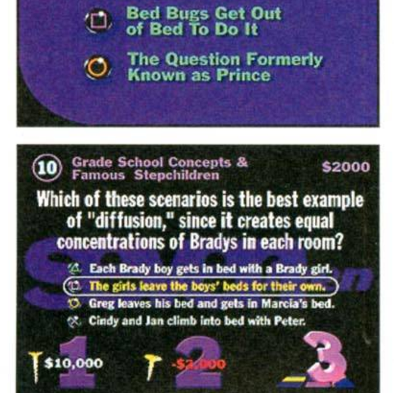
Die Ähnlichkeiten zu NBA Courtside lassen sich nur schwer verbergen, aber angesichts der Qualität des genannten Titels ist dies auch keine wirkliche Schande. Grafisch ist auf dem polierten Court alles im Lot: Bei ausreichend flotten 30fps geht es recht schnell zur Sache, was man zu einem Großteil auf die spektakulären Moves der NCAA-lizenzierten Spieler zurückführen kann. Eindrucksvolle Windmill-Slams, krachende Dunks und tückische Täuschungsmanöver sorgen dafür, daß wirklich niemals so etwas wie Langeweile aufkommt. In der fertigen Version wird man Zugriff auf 112 authentische Collegearenen haben, die in TV-gerechtem Look präsentiert werden. Um auch die Akustik angemessen in Szene zu setzen, gibt es während des Spiels und in der Halbzeit groovige Musik, die das typische American Sport-Flair vermitteln soll. In letzter Instanz werden aber erst ein Test und der Vergleich zu anderen Genrevertretern wie dem angekündigten NBA Jam oder NBA Live aufzeigen, wo die exakten Stärken und Schwächen dieses Spiels liegen.

BRD-Release: ....Unwahrscheinlich

You Don't Know Jack

Gameshow

Berkerly Systems/ PlayStation

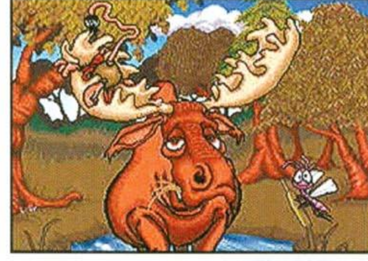


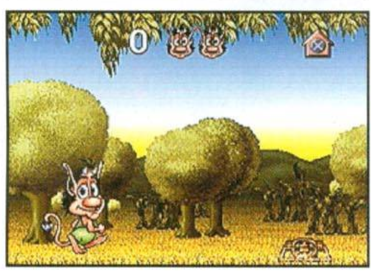
In Amerika ist YDKJ schon längst absoluter Kult, bei uns genießt der ganz vorzügliche Partyspaß zwar schon einen guten Ruf, ist aber bei weitem nicht so bekannt wie im Lande der Fast Food-Junkies. Hoffen wir trotzdem, daß sich ein deutscher Publisher entschließt, die aufwendige Lokalisierung in die Hand zu nehmen. Im Prinzip ist YDKJ nichts weiter als eine Videospielvariante im bekannten Prinzip von „Jeder gegen jeden" - aber was für eine! Ein virtueller Showmaster sorgt mit seinen bissigen Kommentaren für Lacher am laufenden Band und stellt besonders tolpatschige Teilnehmer mit größter Freude bloß. Wer sich nicht mit dem Showmaster anfreunden will, kommt sicher mit den überaus witzig formulierten Themengebieten wie „Chewbacca und andere haarige Tiere" und ebenso spaßigen Lösungsalternativen auf seine Kosten. Alleine mag YDKJ nicht der absolute Bringer sein, aber spätestens in dem Moment, wo sich ein zweiter menschlicher Mitspieler findet, steigt der Spielspaß in schwindelerregende Höhen.

BRD-Release: ....Bitte, bitte, bitte!!!



Hugo
Geschicklichkeit
ITE Media/ PlayStation





Hugo auf dem Game Boy - schön und gut. Hugo auf der PlayStation - hat hier irgendwer Performance Analyzer gerufen? Die TV-Abenteuer des warzigen Gnoms wurden nahezu 1:1 auf den 32-Bitter übertragen, leider mit allen Stärken und vor allem Schwächen des ärmlichen TV-Vorbilds. So hampelt der angebliche Liebling der Massen sparsam animiert durch die üblichen Pixelkulissen. Die Fortbewegungsmöglichkeiten sind dabei äußerst vielfältig: mal geht es mit dem Flugzeug auf Punktejagd, ein anderes Mal rast der gehörnte Tunichtgut mit dem Skateboard durch eine ellenlange Halfpipe. Da es gut sein könnte, daß die Hugo-Umsetzung bereits im Handel ist, wenn Ihr diese Zeilen lest (uns lag kein Testexemplar vor, aber das passiert bei solchen Produkten so manchmal), möchten wir ausdrücklich folgendes festhalten: Wer das Fernseh-original mag, kann gerne zugreifen aber der Rest der PlayStation-Gemeinde sollte postwendend die Flucht ergreifen.

BRD-Release: ....Oktober

O.D.T.
3D-Action-Adventure
Psygnosis/ Nintendo 64





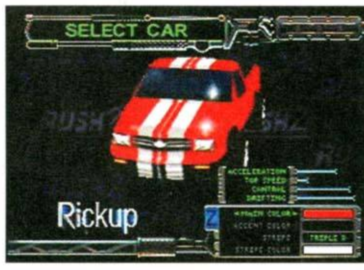
Mit wipEout 64 ist Psygnosis offenbar auf den Geschmack gekommen! Als nächster Modultitel (und damit noch vor Destruction Derby 64) soll der PlayStation-Hit O.D.T. auf den 64-Bitter umgesetzt werden. Die Story bleibt natürlich gleich: Das Luftschiff „Nautiflyus“ wird aufgrund unglücklicher Umstände dazu genötigt, auf einem schwebenden Kontinent notzulanden. Leider sind die Bewohner nicht gerade freundlich gesonnen und empfinden den Forschungsdrang des vierköpfigen Teams, das natürlich durch die Bank unterschiedliche Fähigkeiten aufweist, überhaupt nicht als willkommen.

Bei dieser Umsetzung kann man besonders auf die Grafik gespannt sein. Da die PlayStation-Variante mit bösen Clipping-Problemen zu kämpfen hatte, stellt sich die Frage, ob man diese Probleme zwischenzeitlich lösen konnte. Auch der Schwierigkeitsgrad wirft die eine oder andere Frage auf: Wird es ähnlich heftig wie auf der CD oder lockert man bei Psygnosis die Anforderungen an den leidgeplagten Spieler? Ein Test in einer der nächsten Ausgaben wird aufzeigen, in welchen Punkten sich die beiden Fassungen von O.D.T. unterscheiden.

BRD-Release: ....Frühjahr

Rush 2: Extreme Racing

Rennspiel
Midway/ Nintendo 64





Zugegeben, der erste Teil dieses Rennspiels war nicht unbedingt die Neudefinition des Begriffs Spielspaß. Durchschnittliche Grafik, durchschnittlicher Sound und durchschnittliches Gameplay. Mit dem Nachfolger Rush 2: Extreme Racing will man diese Scharte auswetzen und ein Spiel auf die Beine stellen, das der immer noch schwächelnden Konkurrenz im Rennspielsektor das Fürchten lehrt. Das 96 MBit-Modul scheint den Vorgänger auch in allen Kategorien in den Schatten zu stellen: 11 Strecken, 16 Fahrzeuge (plus fünf versteckte Bonusvehikel) und eine Tuning-Option versprechen zumindest im Vorfeld Großes. Was man auf jeden Fall schon festhalten kann, ist die deutlich verbesserte Grafik (flüssiger & detaillierter) und eine mit mehr Feinschliff versehene Steuerung; vor allem den scharfen Kurven (nicht die unserer Anzeigen-Verkäuferin) hat man einiges an Schrecken genommen. Entwickler Atari Games hat zudem auch den Soundtrack einer Frischzellenkur unterzogen. Die Technorhythmen klingen akzeptabel und lassen in Verbindung mit den restlichen Updates auf ein annehmbares Spiel hoffen. In einer der nächsten Ausgaben gibt es einen ausführlichen Test zu Rush 2.

BRD-Release: ....Ja

Xenogears

Rollenspiel
Square/ PlayStation





Die amerikanische Testversion des RPG-Hits aus dem renommierten Hause Square hat unsere Deadline für diese Ausgabe nur knapp verpaßt - dennoch wollen wir Euch bis zum Test in der Fun Generation 1/99 schon mal einen kleinen Ausblick auf diesen Hit bieten. Daß auch Xenogears über eine ausgeklügelte Hintergrundstory verfügt, dürfte nicht weiter verwundern. In der fernen Zukunft herrschen gleich mehrere Supermächte über den Planeten. Der Kampf um Macht und Rohstoffe hat sich soweit hochgespielt, daß man inzwischen dazu übergeht, mit riesigen Humanoiden-Mechs („Gears" genannt) um die Vorherrschaft zu kämpfen. Der Hauptcharakter des Spiels, Wong Fei Fong, steht genau zwischen den Fronten - was dem Spieler aber nicht gleich in dieser Form nahegebracht wird. Immer wenn eine Frage beantwortet ist, tun sich mindestens zwei weitere auf, ein Umstand, der sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel zieht.

Grafisch detailverliebt in Szene gesetzt und mit Musik des Chrono Trigger-Komponisten Yasunori Mitsuda unterlegt, hinterließ der US-Import einen sehr, sehr guten Ersteindruck - beste Voraussetzungen für einen weiteren Megahit aus dem Hause Square.

BRD-Release: ....Unwahrscheinlich

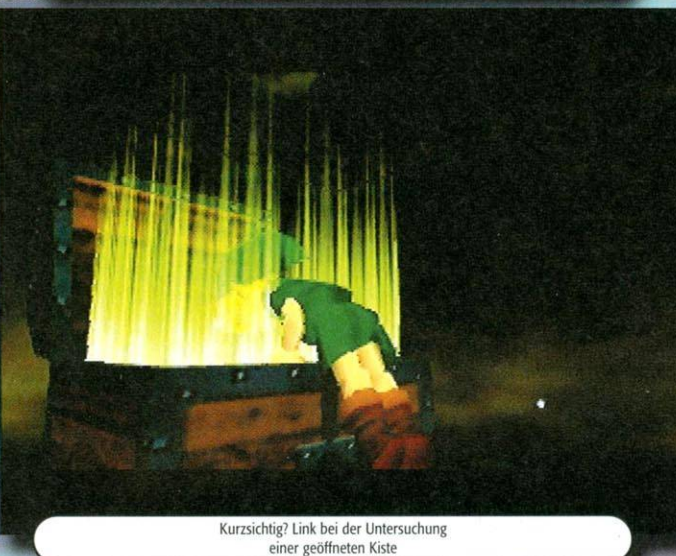


Daniel Johannes

Gute Nachrichten für alle Action-Adventure-Fans: Der kleine Elf mit der grünen Kapuze ist zurück. Nach schier endloser Wartezeit macht Link nun endlich das Nintendo 64 unsicher, und zwar in einer Form, wie man sie von Meister Miyamotos Produkten nicht anders gewöhnt ist.



Hoffentlich hat sich Link warm angezogen! Auch Eislevel wollen erforscht werden



Kurzsichtig? Link bei der Untersuchung einer geöffneten Kiste

Um den vielversprechenden Weihnachtstitel der Fachpresse zu präsentieren, lud Nintendo in ein Freilichtmuseum ein, wo man sich in einer mehr oder weniger mittelalterlichen Atmosphäre einen ersten intensiveren Eindruck von Zelda - Ocarina of Time verschaffen konnte. Zwar hatten wir in der letzten Ausgabe schon einen ausführlichen Test angekündigt, jedoch wollte Nintendo einfach noch kein Modul herausrücken. Deshalb gibt es an dieser Stelle nun doch nur ein Preview; den Test hoffen wir Euch in der nächsten Ausgabe liefern zu können.

Von Elfen, Bäumen und Kobolden...

Der nunmehr fünfte Teil der Zelda-Reihe ist zeitlich gesehen noch vor allen anderen Teilen angesiedelt und zeigt zu Beginn den jungen Link, der im Koboldorf Kokiri aufwächst. Allerdings gehört der grüne Held nicht zu der Rasse der Kobolde und wird anfangs auch nicht - wie alle anderen im Dorf - ständig von einer Fee begleitet, was ihn verständlicherweise etwas zum Außenseiter macht.

in;former

Goldig!

Die Nostalgiker unter den Lesern erinnern sich bestimmt noch an The Legend Of Zelda auf dem NES, das als goldenes Modul herauskam. Scheinbar schwelgt auch Nintendo ein wenig in der Vergangenheit, weshalb Vorbesteller von Zelda - Ocarina of Time in den USA ebenfalls mit einer vergoldeten Cartridge beglückt werden. Deutsche Spieler müssen mal wieder in die Röhre schauen und sich mit einer mausgrauen Version zufriedengeben.

Zudem hebt sich Link dadurch von den anderen ab, daß er nachts schreckliche Alpträume hat, in denen er die ihm bis dato unbekannte Prinzessin Zelda vor dem späteren Bösewicht Ganondorf (alias Ganon) fliehen sieht, ohne sich über die Bedeutung dieser Visionen im klaren zu sein. Eines Morgens muß Link zu seiner Überraschung feststellen, daß ihm plötzlich auch eine kleine Fee namens Navi zur Seite steht. Ab hier darf man dann auch schon selbst ins Spielgeschehen eingreifen. Zusammen mit dem kleinen Geschöpf erforscht man zunächst das Dorf und spricht mit möglichst allen Leuten.



Der Deku-Baum gibt einem Instruktionen für die Reise



Musikalisch: Im Wald muß Link auf seiner Ocarina Sarias Melodie nachspielen

Nebenbei werden einem nach und nach die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten des Jungen beigebracht und die eingängige Steuerung ausführlich erklärt, wodurch sich ein langwieriges Studieren der Anleitung von vorneherein erübrigt. Schon bald trifft man dann auf den mysteriösen Deku-Baum, der hier die Rolle des Weisen in Holzgestalt zu übernehmen scheint. Jedenfalls legt der Baum Link nahe, daß er sich auf ihn verlasse und daß der junge Held auserkoren sei, das Land zu retten.

Link, zwo, drei, vier...

Damit beginnt dann das heißersehnteste Abenteuer des Jahres, das uns schon in der noch unfertigen Version gehörig in den Bann gezogen hat. Angefangen bei der Steuerung, die zwar recht komplex ausfällt, sich aber gleichzeitig auch ziemlich unkompliziert gestaltet, bis hin zu der überaus detaillierten Grafik, die dem Spieler eine selten realistische Umgebung vorgaukelt, wird schon jetzt die Vermutung bestätigt, daß Zelda ein richtiger Kracher werden wird. Wie es sich für ein richtiges Action-Adventure gehört, sind dabei die Bewegungsmöglichkeiten mehr als vielfältig. So kann sich Link beispielsweise an Felsvorsprüngen hochziehen, über Abgründe springen und sich beim Fall aus großer Höhe gekonnt abrollen. Das Besondere hierbei ist aber, daß man keinen zusätzlichen Knopf zur Ausführung der Aktionen betätigen muß. Wird der Analog-Stick in die jeweilige Richtung gedrückt, bewältigt Link auftauchende Hindernisse von selbst. Rennt man also auf einen (überwindbaren) Abgrund zu, springt man automatisch darüber, drückt man sich an eine Wand, springt Link selbständig hoch usw.. Erhält man einen Gegenstand, wird zunächst zwischen zwei Arten unterschieden: Ausrüstungs-Items und Gebrauchsgegenstände. Normale Items wie Heiltränke oder Zusatzwaf-





Dialoge mit düsteren Gestalten lassen sich oftmals leider nicht vermeiden



Diese seltsamen Kreaturen sind genauso harmlos, wie sie aussehen


Faszinierend: Dem vielseitigen Link macht auch das Tauchen keine Probleme


Angriffe durch unwillkommene Gegner kontert der Held mit einer raffinierten Kopf-Abschlag-Attacke

fen (z.B. die Steinschleuder) lassen sich dann auf die C-Buttons verteilen und durch Betätigen der entsprechenden Knöpfe benutzen. Dadurch wird dem Spieler ein langes Herumgesuche in den Untermenüs erspart, da man so oftmals benötigte Gegenstände sofort parat hat. Ausrüstungsgegenstände wie das obligatorische Schwert oder Schild müssen nur einmal equippt und dürfen später natürlich durch bessere ausgetauscht werden. Sämtliche zusätzlichen Aktionen (mit Leuten sprechen, Steine oder ähnliches hochheben, Kisten verschieben, etc.) werden alle mit dem A-Knopf ausgeführt, da je nach Situation eine kurze Meldung über mögliche Moves am oberen Bildschirmrand erscheint. Ähnlich simpel fällt das Kampfsystem aus: Befindet sich ein Feind in der Nähe, schlägt die Fee Navi sofort Alarm, falls man den Gegner noch nicht selbst gesichtet hat. Nähert sich ein Feind von hinten, so muß bloß der Z-Trigger gedrückt werden und Link dreht sich blitzschnell


Sehr realistisch: Läuft man länger herum, wird es langsam dunkel ...


... und schließlich auch Nacht

um. Anschließend wird der Feind sofort mit Hilfe eines Fadenkreuzes fixiert und in die Mangel genommen. So können Angriffe in den Rücken und der damit verbundene Energieverlust vermieden werden. Generell läßt sich per Druck auf Z auch mit weiter entfernten Personen kommunizieren sowie die Kamera jederzeit hinter Link postieren. Leider lassen sich die Kameraperspektiven sonst nicht verändern, was einen zunächst etwas sauer aufstoßen läßt. Schließlich ist man es von Spielen wie Super Mario 64 oder Banjo-Kazooie gewöhnt, mit C links oder C rechts die Kamera nachzujustieren. So ertappt man sich dann auch häufig, wie man in verwinkelten Gängen oder ähnlichem Gefilde intuitiv auf die C-Knöpfe drückt. Schon nach kurzer Zeit wird aber klar, daß die hinter Link positionierte Kamera völlig ausreichend ist und die Übersichtlichkeit niemals verloren geht. Hat man sich im Elfendorf ausführlich umgesehen und mit dem Deku-Baum gespro-


Schönen Gruß an den Tierschutzverein: Wie schon in den Vorgängern darf man auch im fünften Teil wieder mit Hühnern werfen



in;former

Für alle, die mehr über Zelda – Ocarina of Time erfahren wollen, empfiehlt es sich, Nintendos Zelda-Homepage unter der Adresse www.zelda.de oder www.zeldakingdom.de aufzusuchen. Das Großostheimer Lokalisierungsteam um Screentext-Altmeister Claude Moyse (Secret Of Mana) hat sich mächtig Mühe gegeben und ein interaktives Dungeon-Adventure zum Durchklicken geschaffen. Also unbedingt mal einen Blick riskieren!

chen, wird man von selbigem beauftragt, die bösen Dämonen, die sich in ihm eingenistet haben, zu töten und damit erheblich zu seiner Genesung beizutragen. Ist dieser erste, noch recht simple Auftrag erledigt und der erste Endboss besiegt, ist es Zeit, das Dorf zu verlassen und in der großen, weiten Welt weitere Informationen über den üblen Ganondorf zu sammeln. Zu diesem Zweck beschließt Link, die in der Burg von Hyrule lebende Prinzessin Zelda aufzusuchen, auf die er in seinen Träumen aufmerksam geworden ist. Doch das ist leichter gesagt, als getan. Da er


Später im Spiel darf Link sich auch mit einem Pferd fortbewegen

einerseits noch ein Kind ist und ihn andererseits ohnehin niemand in der Burg kennt, ist es mehr als verständlich, daß die patrouillierenden Wachen nicht zögern, den Jungen



Dieser unangenehme Zeitgenosse bietet einem diverse Gegenstände zum Kauf an



Die titelgebende Prinzessin Zelda darf natürlich nicht fehlen



Breath Of Fire läßt grüßen: Neuerdings kann Link auch angeln


Der Balanceakt auf dem Hochseil ist gar nicht so schwierig, wie er aussieht



Im Brunnen kann Link seine wundgelaufenen Füße kühlen



Die Eule begleitet Link auf Eurer Reise und gibt Euch nützliche Tips

nach einem Versuch des Eindringens umgehend wieder vor die Tür zu setzen. So muß der Spieler sich also unbemerkt an den Wachen vorbei bis zu Prinzessin Zelda schleichen. Diese ist zwar zunächst selbst von dem Auftauchen des fremden Jungen überrascht, bietet aber schließlich doch ihre Hilfe an. So geht es anschließend weiter durch die Stadt, in der man natürlich neue Gegenstände erwerben kann, über einen Bergpass in eine unterirdische Höhle, in der seltsame, aber friedfertige Wesen leben und Link beratend zur Seite stehen. Alte Zelda-Kenner werden sich über weitere Stationen auf Links Reise freuen, die man bereits in früheren Teilen besuchen durfte. Am Hylia-See beispielsweise darf neuerdings geangelt werden. In Verbindung mit dem Rumble Pack, das Zelda - Ocarina of Time unterstützt, wird dem Spieler somit eine authentische Fischereisimulation präsentiert, die für etwas Abwechslung sorgt.

Stimmungswunder

Trotz der neuartigen 3D-Umgebung, mit der sich Zelda-Anhänger erstmals konfrontiert sehen, werden sich Fans der Serie trotzdem gleich wohlfühlen. Gerade durch die neuen Möglichkeiten, die sich daraus ergeben, offenbart sich dem Spieler eine überaus stimmungsvoll gestaltete Fantasywelt, die nach Belieben erforscht werden darf. Außerdem werden Kenner der Vorgänger das Vorhandensein der zahlreichen altbekannten Charaktere und Orte zu schätzen wissen. So spielen neben den Hauptfiguren Link, Zelda und Ganon unter anderem auch die geheimnisvollen Zoras wieder eine wichtige Rolle. Wie schon erwähnt, spielt Zelda - Ocarina of Time chronologisch gesehen vor den anderen Teilen, weshalb Link logischerweise noch wesentlich jünger ist. Dadurch ergibt sich auch das Besondere am neuen Zelda-Abenteuer: Im Laufe des Spiels, das sich über eine größere Zeitspanne erstreckt als bisher, wird Link älter und erfahrener. Die vergehende Zeit hat aber auch Auswirkungen auf die Umwelt. Es ändern sich nicht nur die Tageszeiten, während man sich auf der Oberwelt befindet, sondern auch einige Charaktere oder Lebewesen unterliegen mit der Zeit einer Veränderung. So findet der junge Link beispielsweise auf einer Ranch ein Pony, auf dem er erst später im Spiel, wenn das Pferd ausgewachsen ist, reiten darf - vorausgesetzt er ist im Besitz einer Mohrrübe. Zudem ergibt sich natürlich die Möglichkeit, bereits besuchte Orte wesentlich später noch einmal zu erkunden und dort auch neue Quests zu lösen. Auf diese Weise wird enorm Speicher gespart und das Spiel künstlich verlängert, was aber mit Sicherheit nicht negativ zu beurteilen ist. So darf man wirklich gespannt sein, was die endgültige Version von Zelda bieten wird. Wenig wird es mit Sicherheit nicht sein, weshalb Nintendo-Fans bis Dezember schon mal die eine oder andere Mark beiseite legen sollten.



facts

Genre: 3D-Action-Adventure
Spieler: 1
Hersteller: ....Nintendo
Entwickler: ....Nintendo
Testmuster: ....Nintendo
Veröffentlichung: ......Dezember

TOMB RAIDER III™

ADVENTURES OF LARA CROFT

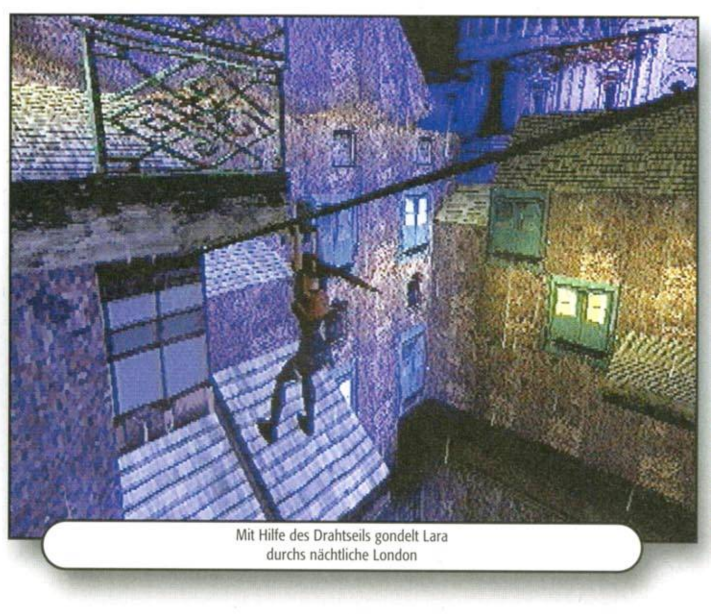
Götz Schmiedehausen

Ein Science Fiction-Autor aus der Prä-Computer-Zeit wäre wohl begeistert gewesen, in einen Roman über das ausgehende zwanzigste Jahrhundert ein virtuelles Sexsymbol als synthetische Ikone des Zeitgeistes einflechten zu können. Endlos lange Beine, ein knackiger, perfekt geformter durchtrainierter Hintern, Wespentaille, gewaltige Brüste, die der Schwerkraft trotz unglaublicher Beweglichkeit und Artistik trotzen, hübsche, aber trotzdem markante und energische Gesichtszüge mit vollen, fast schon unverschämten Lippen, rehbraune Augen und lange, rotbraune Haare.

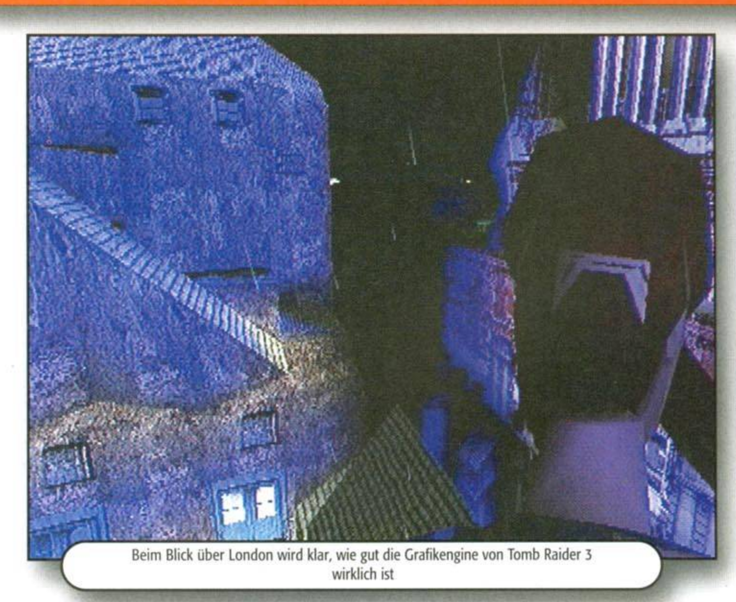
Natürlich ist sie reich und adelig, lebt in einem Schloß, und sie ist unerreichbar für dich, egal ob sie nun künstlich oder wirklich ist. Sie ist der Byte-gewordene feuchte Traum der Konsumgesellschaft und gleichzeitig ihre Antithese. Denn sie tut stellvertretend für uns all die Dinge, die wir niemals erleben werden. Dabei überschreitet sie Grenzen, stellt sich Gefahren und bezahlt für unsere Risikobereitschaft und Ungeschicklichkeiten immer und immer wieder mit ihrem Leben, nur um wie ein Kastenteufel auf Knopfdruck ein ums andere Mal wiederaufzuerstehen. Lara Croft kickte kurz vor Ende des Milleniums allen Symbolen der Unterhaltungsindustrie in ihren Mäuse- oder Klempnerarsch und schreitet als Wahrzeichen der Unterhaltungsindustrie voran ins dritte Jahrtausend. Die dritte Episode rund um ihre Abenteuer in aller Welt wird, dereinst im Rückspiegel der Geschichte betrachtet, nur ein Abschnitt sein, augenblicklich jedoch ist sie das Maß aller (Videospiel-) Dinge. Die Grafikauflösung ist erhöht worden, weshalb Lara nun endlich nicht mehr leicht pummelig aussieht, sondern graziler denn je zuvor wirkt.

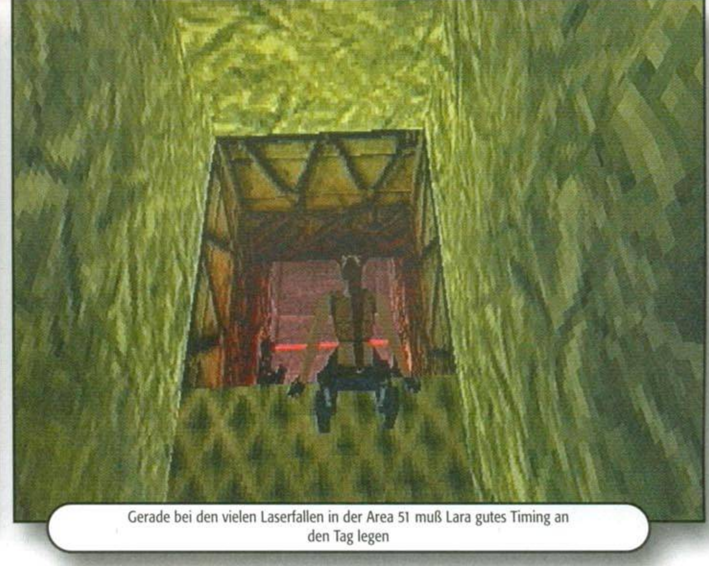
Ikone des Zeitgeistes

Ihr neuestes Abenteuer läßt mich eine Wette gewinnen, denn schon beim zweiten Teil war ich verwundert, daß Lara es nicht schon längst mit extraterrestrischen Besuchern zu tun bekommen hat. Diesmal ist es ein Meteorit, der, in vier Teile zersprungen, zu suchen und zu finden ist. Dieser wurde im letzten Jahrhundert von vier britischen Seeleuten in vier ferne Länder gebracht. Nur einer der vier kam lebend nach England zurück und



Mit Hilfe des Drahtseils gondelt Lara durchs nächtliche London


Beim Blick über London wird klar, wie gut die Grafikengine von Tomb Raider 3 wirklich ist


Gerade bei den vielen Laserfallen in der Area 51 muß Lara gutes Timing an den Tag legen

konnte dort aufzeichnen, wo die Meteorsplitter zu finden sind. Hundert Jahre später entdeckt ein Forscherteam im ewigen Eis ein bislang unbekanntes Material. Wie sich herausstellt, ist die neuartige Substanz in der Lage, Genmaterial zu verändern. Bei den Bergungsarbeiten findet man auch einen perfekt erhaltenen Körper, es handelt sich um einen britischen Seemann, und in seinem kalten Grab finden sich Hinweise auf das Schiff mit den Meteorsplittern. Gleichzeitig spürt Lara Croft in Indien einen Teil des Meteors auf, nicht wissend, womit sie es zu tun hat. Bald jedoch schon fügen sich alle Teile des Puzzles zusammen, und sie macht sich auf die Suche nach den anderen Artefakten. Dazu bereist sie, von Indien ausgehend, den südamerikanischen Dschungel, kämpft im verregneten London, lüftet das Geheimnis der Area 51, bevor sie schließlich frierend und verloren in der Antarktis steht.

Eine echte Fortsetzung

Im Gegensatz zu den Verbesserungen zwischen Teil 1 und 2 hat Core Design diesmal nicht nur marginale Schönheitskorrekturen vorgenommen und mit derselben Engine und neuen Leveln ein „preiswert" zu produzierendes Sequel erstellt, sondern eigentlich fast alles völlig neu geschrieben. Wasseroberflächen erinnern nicht mehr an die Plastiktütenseen der Augsburger Puppenkiste, die neuen Transparenzeffekte kamen auch Nebel- bzw. Dunsteffekten zugute. Eine neue Landschaftsengine erlaubt den Einsatz detaillierter Texturen ebenso wie colorierte Licht/Schatten-Effekte und eine deutlich ruckelfreiere und dynamischere Grafikdarstellung.

Hauptkritikpunkt an den Prequels war zumeist die Steuerung, die umständlicher nicht sein konnte. Diese wurde zwar nicht grundlegend überholt, der Spieler gewinnt jedoch unter Zuhilfenahme der Analogsticks, die Laufen und Gehen endlich zu einer Einheit zusammenfügen, eine ganze Menge an Flexibilität, vor allem dann, wenn es hektisch wird. Core


Lara beobachtet aus einem Versteck einen Wächter, der offensichtlich geisteskrank ist


Was macht Free Willy hier?


Für den letzten Gegner hat Lara wirklich Feuer gefangen

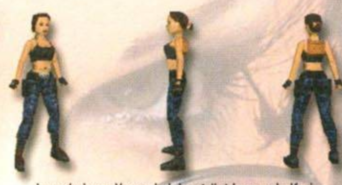
Die Fortschritte von Tomb Raider III gegenüber Tomb Raider II

Technische Verbesserungen:
- Lichteffekte in variierenden Farben
- Verbesserte dynamische Lichteffekte
- Verbesserte künstliche Intelligenz der Gegner (konnten wir bisher erst bei Tieren feststellen)
- Neue Landschaftsengine für ruhigere Oberflächen und komplexe Architekturen wie Kirchenkuppeln
- Wasseroberfläche mit besserer Transparenz und Lichteffekten
- Schnellere Spielengine
- Hi Res-Grafik (je nach Level 384 x 240 bis zu 512 x 240)
- Dual Shock-Support, Analog-Support

Neue Moves:
- Dash (Lara rennt kurzzeitig mit Hochgeschwindigkeit)
- Dash & Tauchen (Lara schwimmt kurzzeitig mit Hochgeschwindigkeit)
- Ducken
- Strafen beim Tauchen (Lara kann auf der Stelle nach links oder rechts schwimmen)
- Monkey Swing (Lara schwingt sich hängend über Abgründe)
- Türrütteln bzw. Randalieren (Lara versucht verschlossene Türen mit roher Gewalt zu öffnen)
- Wandsprung (Lara stößt sich im Fallen von der Wand mit einem Sprung ab)
- Seilwurf (wie der Name schon sagt, Lara wirft ein Seil)

Kosmetische Korrekturen:
- Blätter fliegen durch die Luft
- Fußspuren im Schnee
- Verschiedene Wetterbedingungen
- Verbesserte Flammeneffekte
- Neue Outfits für Lara

Laras verschiedene Outfits für jede Gelegenheit:


Im geheimen Versuchslabor trägt Lara nabelfrei


In den Tropen bevorzugt Lara eine sexy Interpretation des normalen Outfits

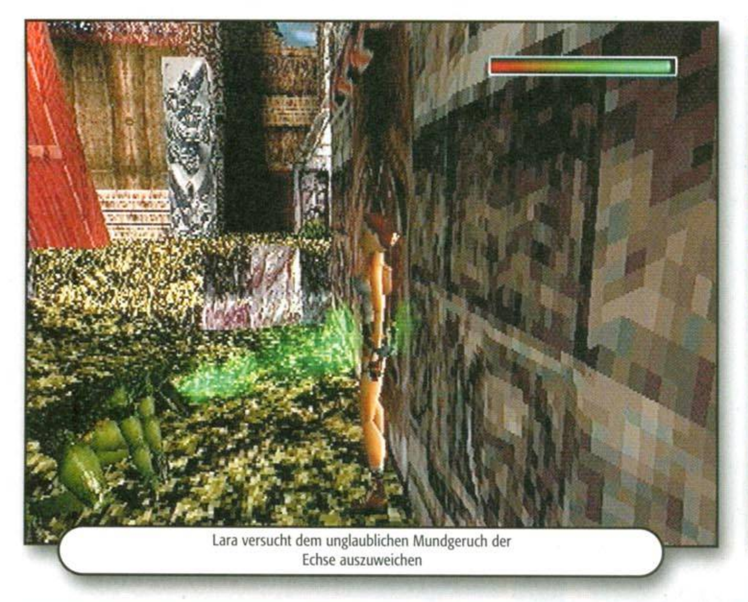

Im Winterjäckchen hält Lara es am Südpol aus


In London überrascht uns Ms. Croft mit einem hautengen Lederanzug

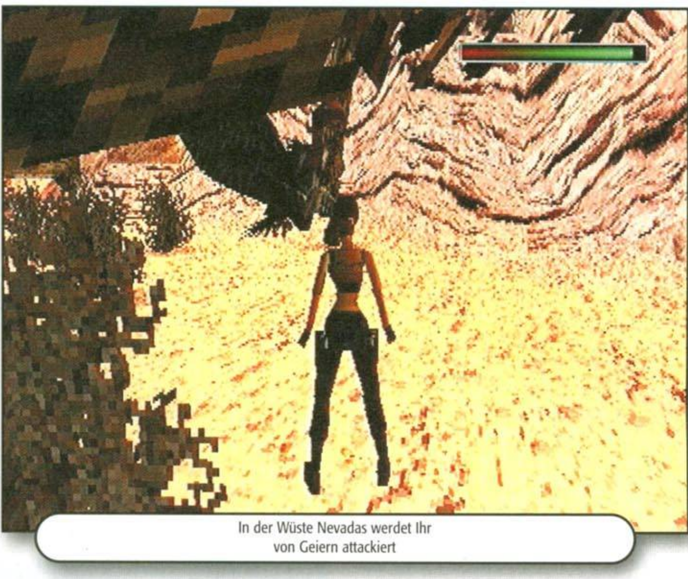

In gebückter Haltung robbt Lara auch durch enge Passagen


Mitten in der Antarktis liegt ein Geisterschiff


Eine U-Bahn-Röhre ist kein Spielplatz für eine Lady!



Lara versucht dem unglaublichen Mundgeruch der Echse auszuweichen



In der Wüste Nevadas werdet Ihr von Geiern attackiert

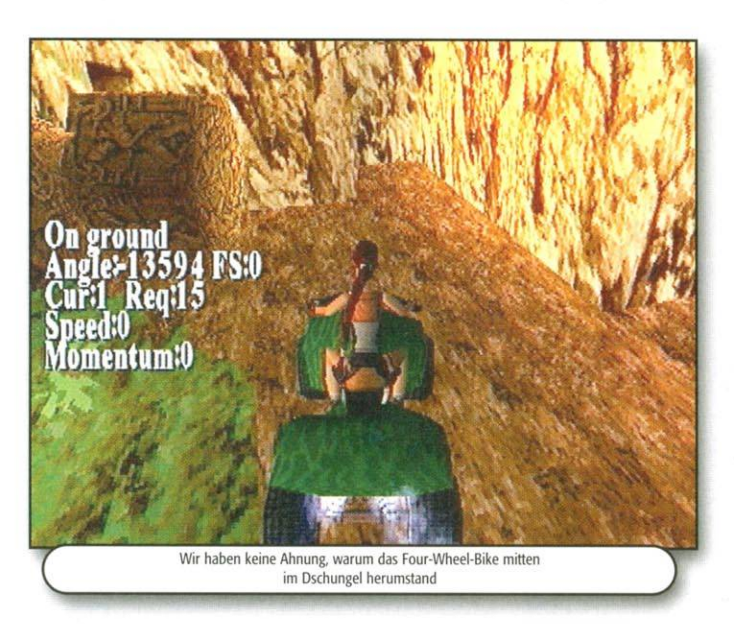


Lara hangelt sich jetzt auch an den Sprossen entlang



Die Transparenzeffekte im Wasser erzeugen atemberaubende Effekte

hat sehr gut erkannt, daß kaum jemand ausschließlich Digital bzw. Analog spielen möchte, aus diesem Grund kann man beides gleichzeitig benutzen. Ms. Crofts Trainingsparcours hat auch bei ihr Spuren hinterlassen, neben den bekannten Moves kann sie nun auch auf allen vieren kriechen (was mit Sicherheit bei männlichen Spielern im hormonellen Krisenzustand zu irritierenden Phantasien führen wird), wie ein Affe hängend über Abgründe schwingen (vorausgesetzt, es sind entsprechende Vorrichtungen vorhanden) und kurzzeitig rasend schnell rennen bzw. schwimmen, um sich aus Gefahrenzonen zu retten.



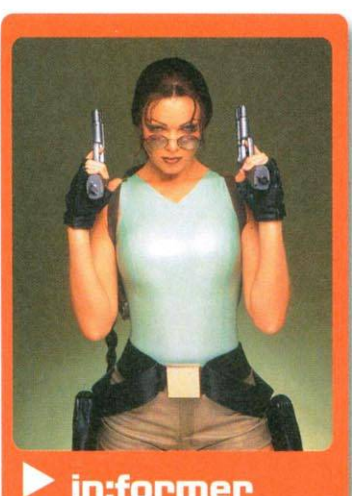
Wir haben keine Ahnung, warum das Four-Wheel-Bike mitten im Dschungel herumstand

Das Böse ist immer und überall

Anders als gewohnt, wählt der Spieler, nachdem er sich durch Tempel mit Giftschlangen, attackierenden Eingeborenenstämmen und viele andere indische Unwegbarkeiten gekämpft hat, frei aus, ob das Abenteuer in England, Nevada oder dem Südpazifik weitergehen soll. Im Dschungel fühlt man sich sofort wieder an den ersten Teil erinnert, wogegen Locations wie London oder Nevada eher Fans des zweiten Teils ansprechen werden. Lara hat auch wieder verschiedenste Fortbewegungsmittel, darunter ein Four-Wheel-Bike und ein Kajak. Aufgrund der vielen verschiedenen Wetterbedingungen kann man Lara Croft in allerlei modischen Outfits bewundern; Fans werden ihr bauchfreies Tropenoutfit bevorzugen, das Bauchnabelpiercing sieht man allerdings nur in den FMV-Sequenzen, im Spiel sucht man aufgrund der immer noch zu geringen Auflösung vergebens nach dem winzigen modischen Accessoire.

Man begegnet natürlich auch unterschiedlichsten Gegnern: neben allerlei Menschen, die vor allem in der Area 51 und in England anzutreffen sind, gibt es weitaus mehr Monster und Mutanten als je zuvor, hinzu kommen Saurier und natürlich wilde Tiere en masse, z.B. Klapperschlangen, die nur angreifen, wenn sie sich von Lara bedroht fühlen, kleine Affen, die Eure Ausrüstung klauen, oder Piranhas, die Euch im Wasser auflauern. In der Antarktis kann man sogar einen Killerwal entdecken, allerdings sollte man hier lieber auf Taucheinlagen verzichten, denn Lara überlebt im eiskalten Wasser nur wenige Sekunden.

In der nächsten Ausgabe folgt der ausführliche Test zu Tomb Raider III; und man kann schon jetzt davon ausgehen, daß Tomb Raider-Fans diesen Teil lieben werden, und die Leute, die es nicht mochten, durch die Fortsetzung auch nicht durch Lara entflammt werden. Denn Innovationen findet man keine, nur Verbesserungen. Ob diese uns eine weitere 10 von 10 wert sein werden, zeigt die nächste Fun Generation.



in;former

Nell McAndrews ist derzeit das offizielle Lara-Girl. Die bildhübsche Engländerin rechnet sich allerdings keine Chancen aus, die Hauptrolle im kommenden Tomb Raider-Film zu übernehmen. Im Gespräch sind so „passende" Schauspielerinnen wie Demi Moore (brrr...) oder Sandra Bullock (argh!!!)

facts

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Core Design
Testmuster:	Eidos Interactive
Veröffentlichung:	Dezember

Asterix

Daniel Johannix

Wer kennt sie nicht - die beiden Gallier Asterix und Obelix? In Europa ist man mit ihnen groß geworden, dem Rest der Welt dagegen sind sie weitgehend unbekannt. Nach den eher bescheidenen 16 Bit-Auftritten präsentiert Infogrames nun den ersten 32 Bit-Titel der gallischen Haudegen.

Natürlich geht es auch im vorliegenden Spiel wieder einmal um den alten Kampf Gallien gegen Rom, wie er schon in den beliebten Comics aus der Feder von Meister Uderzo regelmäßig den Haupthintergrund bildete. Im Gegensatz zu den Super Nintendo-Vorgängern handelt es sich aber nicht wieder um ein schlichtes Jump'n Run. Stattdessen ging Infogrames diesmal andere Wege und kreierte eine intelligente Mischung aus Strategie und 3D-Action in Form von herkömmlichen Jump'n Run-Passagen.

Asterix-Strategix-Mix

Vor der Erläuterung des genauen Spielsystems muß natürlich erst einmal die Hintergrundstory erklärt werden: Man schreibt das Jahr 50 vor Christus. Miraculix, der alte Druide, ist auf der Suche nach Zutaten für einen neuen Zaubertrank. Ganz klar, daß es nun an Asterix und Obelix ist, diese Zutaten zu finden und sie dem Alten zu bringen.

So einfach spinnt man eine kurze Story um ein umso komplexeres Spiel. Zu Beginn befindet sich der Spieler auf einer Art Oberlandkarte, auf der das gallische Heimatdorf der Protagonisten sowie eine Vielzahl von römischen Dörfern zu sehen sind. Eine bestimmte Anzahl an Zaubertränken hilft einem, gegen die Römer in den Kampf zu ziehen und diese möglichst zu besiegen, um so deren Dörfer zu erobern. Hier wird auch schon klar, daß der Großteil des Spiels auf Strategie ausgelegt ist. Jedes Dorf, ob feindlich oder aus den eigenen Reihen, ist mit einer Zahl gekennzeichnet, die angibt, wie stark die Verteidigung ist. Durch Benutzen der bereits erwähnten Zaubertränke, die nach jeder Runde wieder auf fünf aufgestockt werden, kann die Verteidigungskraft des Spielers erhöht werden. Während man anfangs nur ein Dorf besitzt, das beispielsweise eine Kraft von 1 anzeigt, kann die eigene Power mit Hilfe von fünf Tränken auf sechs erhöht und anschließend eine gegnerische Siedlung der Stärke 1 angegriffen und plattgemacht werden. Mit der Zeit erobert man so ein römisches Dorf nach dem anderen und vergrößert dadurch natürlich seine Macht. Auf der Schlachtkarte sind dann hin und wieder einige Jump'n Run-Abschnitte versteckt, in die man ohne Vorwarnung hineingerät. Diese präsentieren sich dann in einer 2,5D-Grafik, in der - trotz neuer Dimension - der Original-Zeichentrick-Charme von Asterix beibehalten wird. In den Action-Leveln müssen nicht nur weitere Römer vermöbelt werden (diesmal in Echtzeit), sondern hier warten auch die benötigten Zutaten für das Gebräu auf einen glücklichen Finder. Hat man einen Action-Level beendet, kehrt man wieder zurück ins strategische Spielgeschehen, wo schön fleißig weitererobert wird. Gleichzeitig darf nicht unerwähnt bleiben, daß sich der Spieler in jede beliebige Richtung bewegen und jede gewünschte römische Stellung angegriffen werden kann. Jedoch müssen sich die feindlichen Dörfer zumindest in der Nachbarschaft, sprich in direkter Nähe befinden. Weiter entfernte Siedlungen können nicht erreicht werden, man muß sich also erst langsam vorarbeiten. Damit keine Langeweile

French Alps

Hier ist wohl das Kräfteverhältnis nicht ganz ausgeglichen: Der Bär kann schon sein Todesurteil unterschreiben

Pirate city

Gefahr liegt in der Luft: Die Piratenstadt ist kein Ort für ausgedehnte Spaziergänge

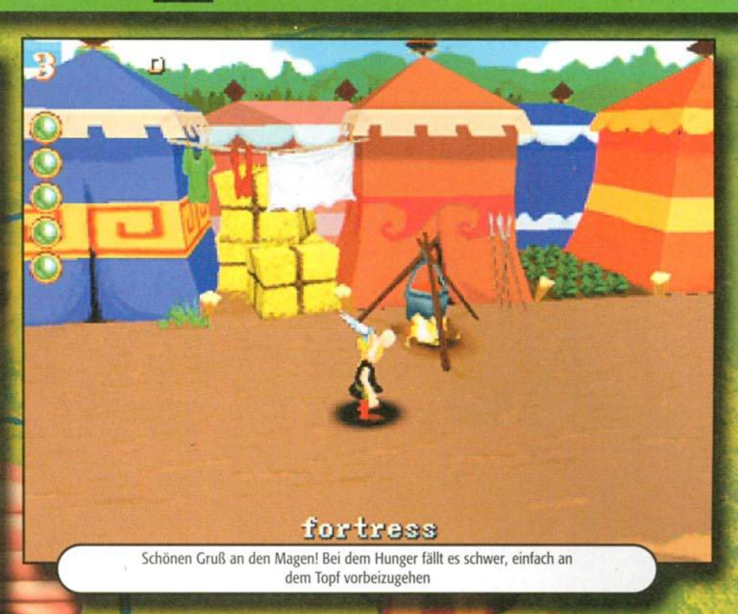


Im Zelt kann Asterix eine kleine Verschnaufspause einlegen

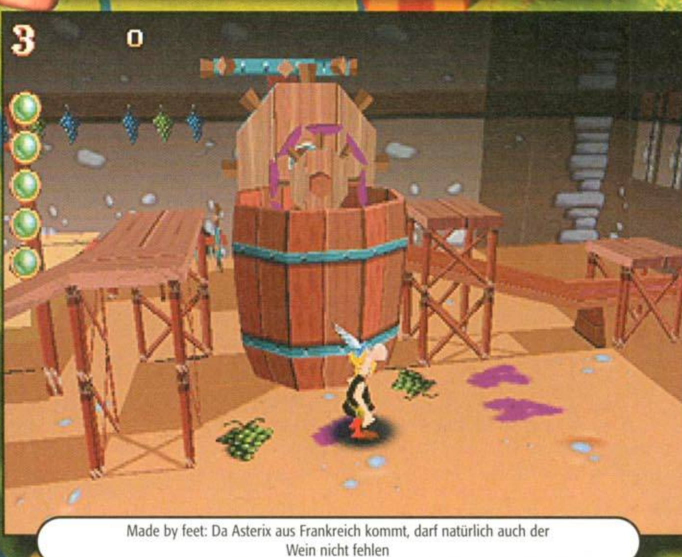
Interview mit den Asterix-Entwicklern

von links nach rechts: Thomas Higgins (Art Director), Jon Dunn (Producer), Tim Coupe (Graphics Engine), Lionel Arnaud (Product Manager)

Fun Generation: Wann habt Ihr mit der Entwicklung von Asterix begonnen, und gab es irgendwelche Probleme?
Thomas Higgins: Mit der eigentlichen Entwicklung haben wir im Januar angefangen. Das größte Problem, das wir hatten, war, Asterix in eine 3D-Umgebung zu transferieren und gleichzeitig den altbekannten Zeichentrick-Stil beizubehalten. Wir haben uns bei der Animation der Figuren große Mühe gegeben, um alle Bewegungen trotz Polygongrafik cartoonmäßig aussehen zu lassen.
FG: Wieviele Leute waren insgesamt an der Entwicklung beteiligt?
TH: An dem gesamten Projekt waren etwa 20 - 25 Leute beteiligt; das eigentliche Kernteam von Programmierern und Grafikern bestand aber nur aus 10 Leuten - wir waren also ein recht kleines Team.
FG: Wie seid Ihr eigentlich auf die Idee gekommen, aus dem neuen Asterix einen Mix aus Strategie und Jump'n Run zu machen?
Jon Dunn: Die Asterix-Erfinder wollten nicht schon wieder einfach nur ein Jump'n Run haben, sondern mal etwas Innovatives. Wir denken, durch die Mischung aus Strategie- und Jump'n Run-Elementen ist Asterix ein wirklich neuartiges Produkt, das es in dieser Form derzeitig nicht auf dem Markt gibt.
FG: Wie lange wird man in etwa benötigen, um Asterix durchzuspielen?
Lionel Arnaud: Für den Strategieteil kann man ungefähr drei Stunden rechnen. Dazu kommen nochmal drei Stunden für die Action-Sequenzen. Somit ist man bei etwa sechs Stunden Spielzeit, wenn man weiß, was man machen muß. Beim ersten Spielen wird es also dementsprechend länger dauern. Außerdem kann der Spieler selbst wählen, welchen Weg er einschlägt. Je nachdem, welche Dörfer man zuerst erobert, gelangt man in unterschiedliche 3D-Level und somit auf verschiedenen Routen ans Ziel. Es bleibt also jedem selbst überlassen, ob er zuerst den Norden oder den Süden erobern will.
FG: Glaubt Ihr wirklich, daß Strategie und Jump'n Run die ideale Mischung ist?
LA: Zumindest ist Asterix damit etwas vollkommen neues. Natürlich kann es sein, daß sich einige Kids sagen, „Strategie - sowas ist nichts für mich!". Aber dennoch denken wir, daß die Mehrheit der Spieler die neuartige Spielidee begrüßen wird.
FG: Gibt es FMV-Sequenzen in Asterix?
LA: Wir haben drei Filmsequenzen in Form von Cartoons im Spiel, die von einem Zeichentrickstudio speziell angefertigt wurden. Es handelt sich also nicht um zusammengestückelte Ausschnitte aus alten Asterix-Filmen. Zur Zeit arbeiten wir daran, die FMVs mit Soundeffekten zu unterlegen. Wir möchten aber auch betonen, daß wir die FMVs nicht mit eingebaut haben, um damit protzen zu können, sondern um der vorwiegend jungen Zielgruppe von Asterix die Story auf diese Weise etwas näher zu bringen.
FG: Wißt Ihr schon, was Ihr nach Asterix machen wollt? Gibt's da schon ein neues Projekt?
LA: Ich glaube, nach Asterix machen wir erstmal ein bißchen Urlaub (alle lachen). Über neue Spiele läßt sich derzeitig noch nichts Konkretes sagen. Es spuken zwar schon einige Ideen in unseren Köpfen herum, Titel können wir aber noch nicht nennen.
FG: Habt Ihr schon mal daran gedacht, ein Asterix-Spiel für das Nintendo 64 oder den Game Boy Color herauszubringen?
LA: Äh... ja und nein! Nein, weil noch nichts Konkretes in Planung ist und noch kein Projekt gestartet wurde. Ja, weil wir denken, daß Asterix enormes Potential hat und bei den Käufern gut ankommt. Von daher können wir uns gut vorstellen, einmal ein Asterix für das Nintendo 64 zu entwickeln. Allerdings ist das N64 in Europa nicht so weit verbreitet wie die PlayStation. In den USA hingegen ist das N64 sehr beliebt, aber keiner kennt dort Asterix. Zum Game Boy kann ich sagen, daß wir schon ein paar Pläne haben und man die ersten Resultate noch vor Weihnachten bewundern können wird. Über das Nintendo 64 werden wir aber auch weiterhin nachdenken. Ich muß aber nochmals betonen: Wenn wir Asterix für das N64 herausbringen, dann nicht, weil wir der Meinung sind, unbedingt ein Spiel für dieses Gerät entwickeln zu müssen, sondern weil der Charakter großes Potential hat und es sich deshalb anbietet, auf jeder Plattform ein entsprechendes Spiel anzubieten.
FG: Gibt es noch irgendetwas, was Ihr gerne loswerden wollt?
LA: Wir glauben, daß es sehr schwierig ist, ein vergleichbares Spiel wie Asterix auf dem Markt zu finden, da es wirklich etwas ganz Neues ist. So etwas gibt es zur Zeit wirklich kein zweites Mal. Deshalb hoffen wir auch, daß andere Entwickler in den nächsten Monaten versuchen werden, ein ähnliches Spiel zu kreieren. Das würde uns auch nochmals zeigen, daß wir durch unsere neuen Ideen einen Stein ins Rollen gebracht haben. Unser Ziel war es auch nie, einfach ein Asterix-Spiel herauszubringen, nur weil wir eben eine Lizenz haben. Oft ist es ja so, daß für die Lizenz schon so viel Geld ausgegeben wird, daß für die eigentliche Entwicklung des Spiels nichts mehr da ist. Dadurch, daß Asterix aber - vor allem auch in Deutschland - schon so bekannt ist, konnten wir uns das Geld für großartige Fernsehwerbung oder ähnliches sparen und stattdessen alles in die Entwicklung stecken. Und das merkt man hoffentlich auch, wenn man das Spiel spielt.
FG: Vielen Dank für das Gespräch.



Schönen Gruß an den Magen! Bei dem Hunger fällt es schwer, einfach an dem Topf vorbeizugehen



Made by feet: Da Asterix aus Frankreich kommt, darf natürlich auch der Wein nicht fehlen



Das Spielgeschehen wird die meiste Zeit von der Seite betrachtet...



...ab und zu schwenkt die Kamera aber auch hinter die Spielfigur

aufkommt, dürfen ab und zu diverse Zwischenspielchen, wie beispielsweise das äußerst beliebte Römerwerfen, absolviert werden, wofür eindeutig Obelix der richtige Mann ist.

Innovativwienix

Durch die Kombination zweier völlig unterschiedlicher Genres hebt sich das neue Asterix ganz klar von der Masse an derzeitig erhältlichen Spielen ab. Richtige Innovationen gab es in letzter Zeit in ungefähr der gleichen Zahl wie Sichtungen rosafarbener Flugelefanten. Allerdings stellt sich einem gleichzeitig die Frage, ob die Lösung, um neue Ideen zu entwickeln, wirklich nur in der Verbindung verschiedener Genres liegen kann. Wie dem auch sei, scheint Asterix auf alle Fälle ein interessantes Produkt zu werden. Die Entwickler versprechen auch einen wesentlich niedrigeren Schwierigkeitsgrad als bei den Super Nintendo-Titeln um die beiden Gallier. Wie gut es am Schluß wirklich sein wird und ob diesmal auch die eigentliche Zielgruppe, nämlich Kids, eine reelle Chance haben werden, das Spiel durchzuspielen, wird sich in naher Zukunft zeigen.

facts

Genre: .....Strategie/Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: ....Infogrames
Entwickler: ....Sourcery Dev. Ltd.
Testmuster: ....Infogrames
Veröffentlichung: ......Dezember

SOUTH PARK

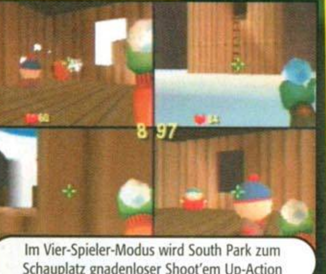
Kenny in der Zwickmühle! Da er aber in jeder Folge draufgeht, ist er das eigentlich schon gewohnt

Götz Schmiedehausen

In den USA sind sie der absolute Kult, bei uns werden sie bislang erst von einer kleinen Fangemeinde verehrt: die etwas unförmig anzusehenden und billigst animierten Stars der Cartoon-Serie South Park. Im Vordergrund stehen Cartman, Kyle, Stan und Kenny, vier Grundschüler aus South Park.

Sie werden mit den alltäglichen Problemen des Lebens konfrontiert, bspw. pflanzen Aliens eine riesige Satellitenschüssel in Cartmans Allerwertesten ein, ein Mechwarrior mit dem Aussehen von Barbara Streisand bedroht die Welt und wird von einem weiteren Riesenroboter in Form von Cure-Sänger Robert Smith gerettet, zudem leiden sie unter ihren Zeitgenossen Mr. Garrison und seiner Handpuppe Mr. Hat, dem schwulen Big Gay Al oder der mysteriösen





Im Vier-Spieler-Modus wird South Park zum Schauplatz gnadenloser Shoot'em Up-Action



Big Gay Al im Visir der Polizei

Kreatur Scuzzlebutt, die an der Stelle, wo normalerweise das linke Bein zu finden ist, den Schauspieler Patrick Duffy aufweist. Im gleichnamigen Videospiel wird South Park von einem Kometen bedroht, der nur alle 666 Jahre erscheint. Unter seinem Einfluß starten die Truthähne eine Revolution, Cartmans Mutter wird von Außerirdischen gekidnappt und Scuzzlebutts Sohn gerät völlig außer Kontrolle. Die vier South Park-Kids bewaffnen sich mit grotesken Waffen wie dem Cow Launcher (hier stülpt sich das Hinterteil einer Kuh über den Kopf des Gegners und erlegt ihn auf diese etwas unkonventionelle Weise) oder den Fart Dolls.

„Oh my god - They killed Kenny!"

Iguana wagt den Spagat zwischen konservativer Nintendo-Politik und ultra-anarchischem Humor für Erwachsene. Iguana hatte zuerst einmal das Problem, wie man die Thematik angehen sollte. Nach langen Debatten einigte man sich auf einen First Person-Shooter. Die Charaktere wurden komplett gerendert, was dem ursprünglichen 2D-Look der Serie vollauf gerecht wird. Es gibt fünf Einzelspieler-Episoden, die jeweils in Unterstages aufgeteilt sind und diverse Multiplayer-Level, darunter Bonus-Spiele wie Capture The Flag, Grudge Match oder Kick The Baby. Die South Park-Macher Trey Parker und Matt Stone haben selbst tonnenweise Dialoge für das Game gesprochen. Wie sich South Park wirklich spielen wird, ist noch nicht ganz klar. Man hat Teile der Turok 2-Engine und der Sound Kompressions-Routine von All Star Baseball recyclet, gleiches gilt für die Lightning Routine von Forsaken. Herausgekommen ist ein grandioses Grafikspektakel, das natürlich dank 4MB-Expansion unter Hi Res laufen wird. Eins ist auf jeden Fall klar, nämlich daß Kenny wie auch in jeder South Park-Folge nicht überleben wird und daß die einzig passenden Kommentare „Oh my God, they killed Kenny!" und „Bastards!" sein werden. South Park soll übrigens ab Frühjahr nächsten Jahres auf RTL starten, wir hoffen auf eine annehmbare Synchronisation.



Die Aliens werden gleich den Cow Launcher zu spüren bekommen



Mal sehen, was der Cow Launcher mit dem Raumschiff anstellen wird



Vom Cow Launcher getroffen, hat man echtes „Inside the Cow"-Erlebnis

in;former

Wer mehr über South Park erfahren will, schaut im Internet auf der South Park-Home Page vorbei. Unter www.spcentral.com wird alles Wissenswerte erklärt, unter anderem auch der tiefere Sinn von Kennys unverständlichem Gemurmel. Was sich eigentlich wie Kauderwelsch anhört, ist in Wirklichkeit kaum jugendfrei. Gleich im Titelsong der amerikanischen Prog-Rocker Primus bspw. offenbart Kenny bei genauem Hinhören seine Vorliebe für Frauen mit überdimensionalen Geschlechtsorganen. Die erste South Park-Staffel kann als Video-Edition bzw. auf drei DVDs bei den einschlägigen US-Videoimporteuren erstanden werden.

facts



Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1-4
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Dezember

Erleben Sie den ultimativen Kick

Moto Racer 2

mit YAMAHA

Auf 30 spannenden Rennstrecken

Oder kreieren Sie Ihre eigenen!



REALISTISCHE RENN-BEDINGUNGEN



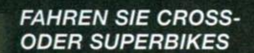
ARCADE- UND SIMULATIONS-RENNEN



BRANDNEUER 3D-STRECKENEDITOR



TOLLE MEHRSPIELER-MODI







Vertrieb durch



Original Screenshots der PC- und PSX-Version





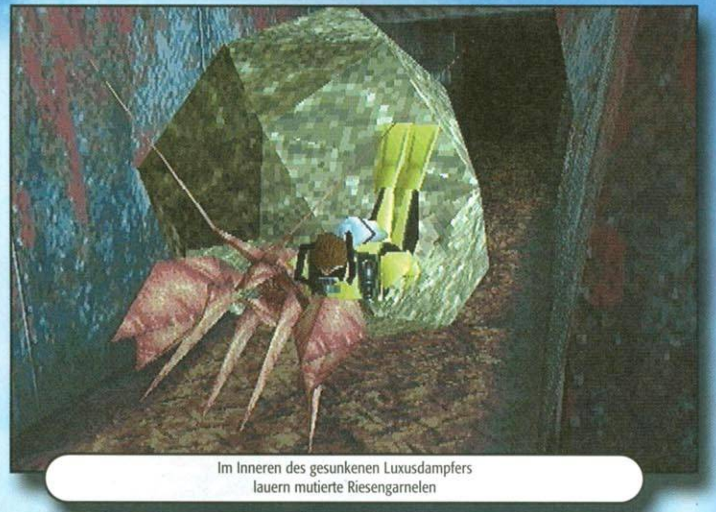
Erfahren Sie Ihr ganz persönliches Rennerlebnis



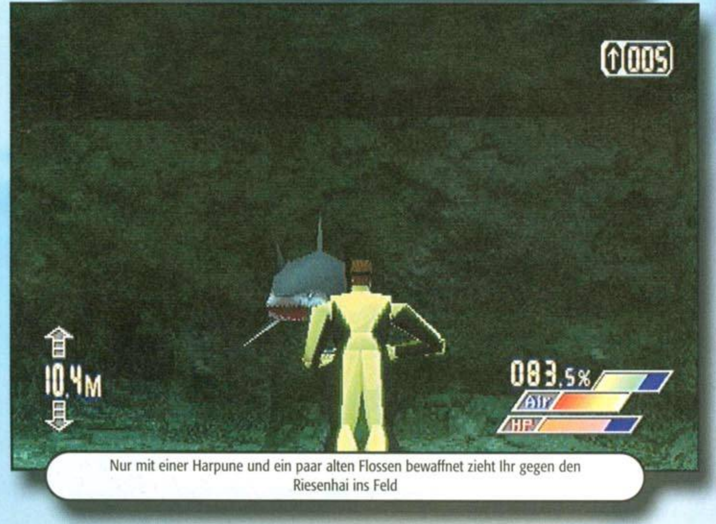
DEEP BLUE

Götz Schmiedehausen

Wer sich schon einmal im Neopren-Anzug in die heimischen Gewässer gewagt hat, wird ob der minimalen Weitsicht spontan an eine schlechte Grafikengine gedacht haben. Den Machern von Deep Blue a.k.a. Dolphin's Dream wäre es ein Leichtes gewesen, eine schlichte Grafikengine mit den Gegebenheiten in den lokalen Tümpeln zu erklären, jedoch wollte man bei Konami hoch hinaus und verlegte den Schauplatz des marinen Abenteuers stilecht in karibische Gefilde.



Im Inneren des gesunkenen Luxusdampfers lauern mutierte Riesengarnelen



Nur mit einer Harpune und ein paar alten Flossen bewaffnet zieht Ihr gegen den Riesenhai ins Feld



Jeder ist scharf auf das Gold im Tresor der Gigantic Matilda



Zur Entspannung kann man einfach sinnlos durchs Meer planschen



Das Monstrum macht Jeans Weg frei

Irgendwo in türkisblauer Tiefe liegt das gesunkene Superschiff Gigantic Matilda. Warum nur verkrampft man bei den romantisch-verträumten Klängen des Vorspanns und der Kamerafahrt um das Wrack wehmütig? Wer den Superfilm Titanic des öfteren genossen hat, der fühlt sich sofort an Camerons Anschlag auf unsere Tränendrüsen erinnert, aber eben nur solange, bis der Vorspann zu Ende ist. Dann findet man sich in der Rolle des arbeits- und mittellosen Tauchers Jean wieder, der beim alten Seemann Roberto und dessen gutgebauter Tochter eine Stelle annimmt. Noch ohne Flasche ausgerüstet, taucht er für den Shopbesitzer Basilio nach dessen verlorener Kamera und verdient sich so die ersten Sporen bzw. Flossen. Danach bekommt er es mit einem Riesenhai zu tun, auf dessen Kopf ein Preisgeld von 500.000 Inseldollar ausgesetzt wurde. Leider muß Jean fast all sein gerade gewonnenes Geld in das marode Schiff des noch maroderen Roberto reinvestieren, was ihm allerdings die ungeteilte Sympathie der hübschen Tochter einbringt. Ein wagemutiges Taucherteam verunglückt kurz darauf beim Versuch, die Matilda zu besuchen; Jean rettet einen eingeklemmten Kollegen und erntet soviel Ruhm und Ehre, daß man ihn sofort zu einem Himmelfahrtskommando auf die endlich entdeckte Matilda schickt. Im Maschinenraum des Dampfers wartet jedoch nicht Leonardo DiCaprio, sondern mutierte Riesenlangusten und andere Schalentiere, denen eine Knoblauchsoße sehr gut zu Gesicht stehen würde.

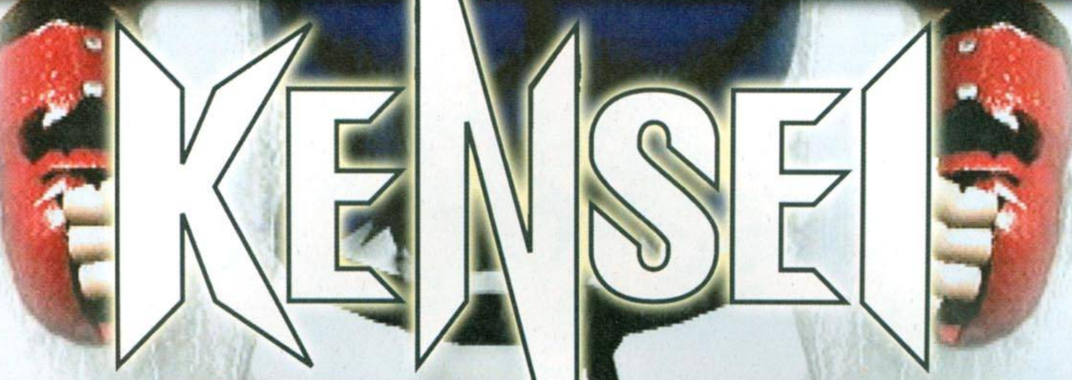
Krasser unter Wasser

Bei Deep Blue fühlte ich mich sofort an Aquanauts Holiday erinnert, jene elegische Unterwassererfahrung aus dem Hause Sony. Auch Konamis Tauchgang beinhaltet die „Freiflug"-Option, hier kann man als Aushilfs-Cousteau ohne Limitierung herumpaddeln und mit der Harpune Löcher in bunte Fische schießen. Im Hintergrund spielt esoterische Musik und man langweilt sich königlich. Das eigentliche Spiel soll eine Mischung aus Tiefsee-Erfahrung und Abenteuer sein, denn Jean, der lustige Abtaucher, sammelt in den Höhlen und Wracks allerlei Antiquitäten ein, die er beim hiesigen Händler für Bargeld verscheuert. Der Sportartikelladen schräg gegenüber hält für ihn dann Tauchanzüge, Flossen, Luftflaschen und Harpunen in jeder Preisklasse bereit, denn ohne die richtige Ausrüstung hat Jean keine Chance, an den Tresor im Inneren der Matilda zu gelangen. Beim Schwimmen hat er zwei Optionen: entweder er krault wie ein Weltmeister, dann allerdings gerät er schnell außer Atem und reduziert damit Luftreserven und Lebensenergie, oder er paddelt gemächlich, was ihn jedoch zur leichten Beute macht. Ab und an findet er unterirdische Luftlöcher und Erste Hilfe-Kästen, denn die weniger freundlichen Bewohner der Meere wie Barracuda-Schwärme, Feuerfische oder Mantarochen setzen ihm unerbittlich zu.

Die Ansätze dieser Tauchsimulation versprechen einiges, der erste Eindruck jedoch ist durchwachsen. Die relativ grobe Grafik und der späte Aufbau der Landschaft zeigen keinerlei Fortschritte gegenüber Aquanaut's Holiday. Die spannende Rahmenhandlung jedoch motiviert ungemein, immer wieder neue Aufträge anzunehmen. Die Steuerung sollte auf jeden Fall noch gewaltig überarbeitet werden, augenblicklich kreiselt man noch zu oft unfreiwillig und schlägt sich mit der höchst eigenartig postierten virtuellen Kamera herum.

▼ facts

Genre: . . . . Unterwasser-Abenteuer
Spieler: 1
Hersteller: . . . . Konami
Entwickler: . . . . Konami
Testmuster: . . . . Konami
Veröffentlichung: . . . . . . Dezember



Fabian Döhla

Zum jetzigen Zeitpunkt ein weiteres Prügelspiel für die PlayStation veröffentlichen zu wollen zeugt entweder von schlichter Ignoranz des gesättigten Beat'em Up-Sektors oder deutet darauf hin, daß man etwas ganz Besonderes in petto hat - denn wer mißt sich schon freiwillig mit monumentalen Titeln wie Namcos Tekken 3, das die PlayStation technisch wohl bis ans Limit gepusht hat?

Kick, Block, Punch! Akrobatische Verrenkungen stehen bei Kensei auf der Tagesordnung - don't try this at home!


Nach harten Schlägen fliegen die Körper mit Schwung über den Bildschirm


Am Boden liegende Gegner lassen sich mit präzise getimten Manövern noch mehrmals treffen

Von dieser Vorgabe zeigten sich die Kensei-Programmierer aber keinesfalls schockiert, sondern nahmen die eigentlich unerreichbare Qualitätsebene der Spielhallenumsetzung zum Anlaß, etwas Besseres auf die Beine zu stellen. Und siehe da - was in Japan unter dem hübschen Namen Bugi vermarktet werden soll, zeigt eindrucksvoll auf, daß bei geschickter Programmierung immer noch einiges aus der 32-Bit-Konsole zu holen ist. Auch wenn das kurze und zum Aufpixeln neigende Intro mit Sicherheit nicht für einen Technik-Award nominiert werden wird, die In-Game-Grafiken geben Bloody Roar und Co. einen kräftigen Nasenstüber. 22 hochauflösende Martial-Arts Spezialisten (die allerdings teilweise erst freigespielt werden müssen) prügeln sich bei einer angenehm hohen Framerate von 50 fps überaus geschmeidig durch thematisch abwechslungsreich gestaltete Arenen. Was wir bei Tekken 3 noch bemängelt haben, wurde zudem auch ansatzweise gelöst: die Hintergründe rotieren räumlich passend zum brutalen Kampfgeschehen. Auch wenn es nicht möglich ist, den Background Virtua Fighter 3-like ins Spielgeschehen miteinzubeziehen, so kann man in diesem Punkt aus dem Schatten von Heihachi und den anderen Iron Fist-Schergen heraustreten. Ansonsten ist man bei Konami aber gar nicht darauf bedacht, sich sonderlich von der derzeitigen Referenz abzuheben. Viele der Kämpfer kommen einem irgendwoher bekannt vor - besonders ein dreister Paul Phoenix-Verschnitt, dessen Animation schmunzeln läßt. Allerdings hat man sich nicht nur von Konkurrenzprodukten inspirieren lassen, sondern selbst die Kreativabteilung angestrengt, auch wenn in Japan leider beängstigend oft sehr ähnliche Resultate die Folge sind. So verteilt der deutsche Vertreter „Heinz" seine harten Schläge stilecht vor dem Brandenburger Tor. Die Kontrolle der Kämpfer fällt nach kurzer Eingewöhnungsphase dabei erstaunlich leicht, jeweils eine Taste dient zum Schlagen, Treten, Decken oder Greifen. Gerade beim letztgenannten Manöver hat man aus simplen Überwürfen schicke Ringkampfeinlagen gestaltet - oftmals wälzen sich zwei Muskelberge ganz im Stile einer wüsten Kneipenprügelei über den staubigen Boden und versuchen das Kräftemessen für sich zu entscheiden.



Übung macht den Meister! Im Trainingsmodus lernt man nach und nach alle Feinheiten des vielschichtigen Kampfsports

Tekken 4?

Schon auf der diesjährigen Tokyo Game Show hinterließ Kensei einen ganz hervorragenden Ersteindruck und da man es nun intensiver anspielen kann, drängt sich schnell der Eindruck auf, daß die Optik keinesfalls nur als Fassade für zweitklassiges Gameplay dient. Vielmehr keimt die Hoffnung auf, daß Tekken 3 doch nicht alle anderen Firmen in Ehrfurcht erstarren ließ. Da mit Trainings- und Survivalmode auch die restlichen genreüblichen Gimmicks an Bord sind, warten wir schon jetzt voller Freude auf eine Testversion dieses potentiellen Überraschungshits.

in;former

Im Prügelspielsektor gab es in der Vergangenheit einen juristischen Streit zwischen Street Fighter-Erfinder Capcom und Data East, die damals eine Konvertierung von Fighter's History für das SNES veröffentlichen wollten. Capcom war von den offensichtlichen Ähnlichkeiten überhaupt nicht angetan (unter anderem gab es billig anmutende Kopien von Ryu, Sagat und Chun Li. Capcom klagte gegen den Release des Spiels. In letzter Instanz ging das Urteil jedoch zu Gunsten von Data East aus. Die Jury war der Meinung, daß Capcom keine Patentrechte auf ein Prügelspiel im eigentlichen Sinne besäße. Capcom nahm die Entscheidung schließlich ohne weitere Anstrengungen hin, man war sich offenbar der Verkaufserfolge von Street Fighter 2 Turbo sicher - was sich im Nachhinein auch als richtig erwies.

facts

Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	Januar 1999



Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~

Geschicklichkeit ist gefragt: Die Party beim Überqueren eines Wasserfalls



Erfrischend: Zur Abwechslung darf die Party auch mal mit einem Boot fahren



Anime-Fans werden von einem deutsch synchronisierten Zeichentrick-Intro verwöhnt



Nur an bestimmten Save-Points kann abgespeichert werden

Daniel Johannes

Rollenspielfans haben sich bestimmt schon des öfteren die Frage gestellt, warum sie sich immer alleine ins Abenteuer stürzen müssen. Die meisten Rollenspiele sind nämlich nur auf einen Spieler ausgelegt. Funsoft schafft mit Blaze & Blade nun endlich Abhilfe. Bis zu vier Spieler können sich per Multitap in dem neuen Action-Adventure wilde Gefechte mit üblen Monstern liefern.

Die Story des Spiels ist rund um den geheimnisvollen Kontinent Mabressia angesiedelt, in dem es vor langer Zeit einmal ein fruchtbares Land namens Foresia gab. Unter dem uralten Geschlecht von Zauberern, das damals dort lebte, gab es die sogenannten Zwölf Weisen. Diesen gelang es dank ihrer mächtigen Zauberkräfte, Dämonen zu erschaffen, die ihrem Volk als Sklaven dienen sollten. Dummerweise verloren die Zauberer aber schon bald die Kontrolle über die Dämonen und konnten daher die Vernichtung ihrer eigenen Zivilisation nicht mehr verhindern. Heute nennt man diese Gegend das „Verwunschene Land", zu dem viele Abenteurer aufbrechen, um die verlorenen Schätze von Foresia zu suchen.

Party on, Wayne!

Natürlich gehört auch die Party des Spielers zu jenen Abenteurerbanden, die Kopf und Kragen für ein bißchen Reichtum riskieren. Der Spieler befindet sich im Speziellen auf der Suche nach den Magischen Steinen. Bevor man jedoch überhaupt erst einmal loslegen kann, muß zunächst eine beliebige Party zusammengestellt werden: Aus 16 verschiedenen Individuen wie Zauberern, Zwergen, Kriegern, Feen, Dieben usw. darf man vier Figuren aussuchen und anschließend ihren Sprachstil festlegen. Je nachdem, für welchen Stil man sich entscheidet (höflich, cool usw.), fallen dann auch die Dialoge im Spiel dementsprechend unterschiedlich aus. Weiterhin darf noch die Farbe der Spielfiguren verändert sowie vor dem Start eine Art einarmiger Bandit gespielt werden. Die auf diese Weise gewonnenen Bonuspunkte kann man dann beliebig auf die Charakterwerte verteilen. Packt man den größten Teil auf Stärke, erhält man logischerweise einen richtigen Kraftprotz, der den Gegnern ordentlich Energie abzieht. Zugleich sollten allerdings nicht die Defensive und andere wichtige Einstellungen vergessen werden, da es sonst schnell passieren kann, daß man zwar einen sehr starken, dafür aber umso widerstandsloseren Charakter kreiert hat.

Zwischenüberschrift

Hat man schließlich alle Figuren nach Wunsch „designt" und auf der Memory Card verewigt (pro Figur 3 Blöcke), beginnt endlich das eigentliche Abenteuer. Am Anfang befindet man sich in einem Gasthaus, in dem man erste Informationen sammelt. Hat man mit allen Gästen und Bediensteten gesprochen, kann schon das erste Ziel angesteuert werden. Auf einer Übersichtskarte, auf der die einzelnen Locations angezeigt werden, darf man sich dann hin- und herbewegen. Innerhalb der verschiedenen Schauplätze in Form von dichten Wäldern, verlassenen Minen oder verschneiten Tälern bekämpft man die immer wieder auftauchenden Gegnerscharen in Echtzeit mit dem Schwert bzw. der Waffe der jeweiligen Spielfigur. Hier machen sich die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere dann auch bezahlt. Während der Waldläufer mit Pfeil und Bogen fliegende Feinde aus der Luft holt, können Zauberer oder Priester mit Magie aufwarten. Das Spielgeschehen wird einem komplett in 3D-Polygongrafik präsentiert, weshalb sich auch die Kamera beliebig verstellen und zoomen läßt.

facts

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1-4
Hersteller:	Funsoft
Entwickler:	T&E Soft
Testmuster:	Funsoft
Veröffentlichung:	4. Quartal

FIFA 99

Götz Schmiedehausen

Schon bei Frankreich 98 murrten die FIFA-Fans aufgrund der anstehenden Investition, jetzt kommt sechs Monate später schon FIFA 99. Wir haben eine sehr weit fortgeschrittene Version des Spiels erhalten und konnten uns schon einmal ein Bild von der eventuellen Notwendigkeit eines erneuten Kaufs einer EA-Fußball-Simulation machen.

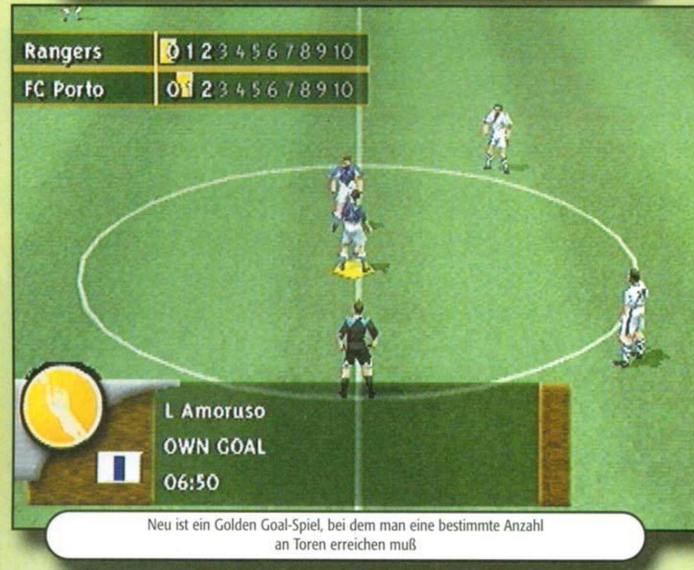
Auf Knopfdruck kommt der Torwart herangesprintet und fungiert als elfter Feldspieler



Die Spieloptionen sind weitaus unkomplizierter aufgebaut



Man kann während des Spiels Taktikveränderungen vornehmen



Neu ist ein Golden Goal-Spiel, bei dem man eine bestimmte Anzahl an Toren erreichen muß

Der in FIFA 98 noch so beliebte Hallenmodus wurde augenscheinlich wegrationalisiert, man konzentriert sich lieber auf eine potentielle europäische Superliga. Die Statistiken wurden saisongerecht aktualisiert, auch wenn man nur selten den Look der realen Vorbilder trifft. Enthalten sind neben den wichtigsten europäischen Ligen aus England, Deutschland, Frankreich, Belgien, Italien, Holland, Portugal, Schweden und Schottland auch noch ein ausgewählter Kreis europäischer Spitzenteams aus der Türkei, Dänemark, Griechenland und anderer „zweitklassiger" europäischer Verbände. Hinzu kommen Ligen aus den USA und Brasilien sowie die gleiche Auswahl an Nationalmannschaften, die man schon in Frankreich 98 fand. Verglichen mit der Grafik von Frankreich 98 wirkt der Rasen noch eine Idee saftiger, die Spieler plastischer und die Animationen feiner. Einige Aktionen sind gegenüber dem letzten Release hinzugekommen, so stoppt man die Bälle jetzt aggressiv mit der Brust, und kann sich dann blitzschnell in die Laufrichtung drehen. Das Wegkratzen eines Balls mit ausgestrecktem Bein ist ebenfalls möglich, die Aktion hat man wohl bei den Kollegen von ISS 98 abgeschaut. Insgesamt ist der Spielfluß schneller geworden, sogar in der langsamsten Einstellung geht es Schlag auf Schlag.

Haben wir darauf gewartet?

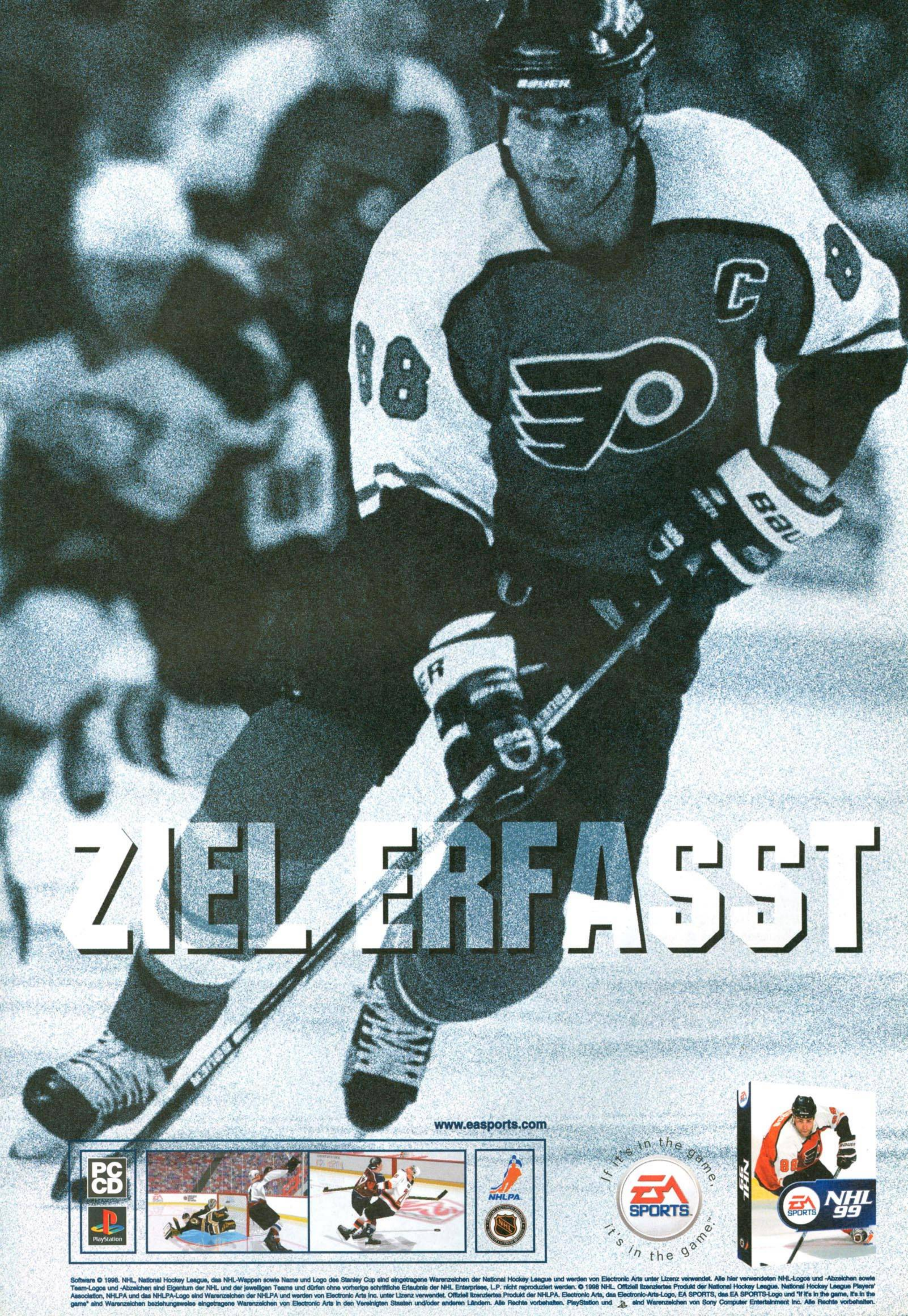
EA Sports scheint in bezug auf die PlayStation langsam ans Limit zu stoßen. Die Options-Bildschirme wurden weitaus bedienerfreundlicher gestaltet als in der letzten Auflage, endlich muß man sich nicht mehr umständlich durch hundert Untermenüs quälen, nur um Spielstärke oder Spiellänge einzustellen. Spielkultur wurde diesmal großgeschrieben, vor allem die In Game-Taktiken stehen für den fortgeschrittenen FIFA-Kicker im Vordergrund. Hier kann man Flankenläufe, Abseitsfallen, Pressing oder Blitzangriffe per Knopfdruck auslösen. Genauso kann man seinen Torwart in den Sturm zitieren, was bei einem knappen Rückstand ziemlich praktisch ist. Überhaupt konzentriert man sich sekundär permanent nur auf irgendwelche Special Moves, Taktik-Veränderungen usw.. FIFA 99 ist eine Fundgrube, die jedoch nur die Hardcore-Fans zu nutzen wissen werden. Glücklicherweise kann man auch mit den grundlegenden Moves hervorragend glücklich werden. Unser erster Eindruck von FIFA 99 war nicht ganz so überragend wie bei der Veröffentlichung von Frankreich 98. Vielleicht wäre es gut gewesen, Aktionen wie Bruststoppen, Torwart-Ruf und die anderen marginalen Veränderungen einzubauen, ansonsten den Code von Frankreich 98 so zu belassen, die Ligen einzufügen und nicht schon wieder einen Neuansatz zu versuchen. Wir kommen nämlich ähnlich wie zu 16-Bit-Zeiten langsam wieder an den Punkt, an dem ein nahezu perfektes Produkt zugunsten einer erzwungenen Neuauflage verschlimmbessert wird. Aber bis zum Release vergeht ja noch etwas Zeit, unsere Version war noch nicht hundertprozentig fertig, und wir fällen unser Urteil natürlich nur über die endgültige Fassung.

in;former

In diesem Punkt ist EA knallhart: Die WM ist vorbei, wer bis dato noch kein Frankreich 98 sein eigen nennt, der kann vielleicht noch im Gebrauchtspielehandel fündig werden, denn das Spiel zur WM verschwand so schnell aus den Regalen, wie es kam. EA hat die Produktion eingestellt, wir glauben allerdings nicht, daß das Spiel irgendwann Sammlerwert haben wird.

facts

Genre:	Sports
Spieler:	1-8
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Dezember


ZIEL ERFASST
www.easports.com
PC CD
PlayStation
NHLPA
If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
NHL 99
Software © 1998. NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1998 NHL. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Dodgem Arena

Daniel Johannes

Genre-Mixe scheinen derzeitig hoch im Kurs zu stehen. Neben DMAs Body Harvest, Infogrames' Asterix und Crystal Dynamics' Unholy War stellt auch Dodgem Arena durch die Verbindung zweier Genres etwas Neues dar.

Zwar ist Dodgem Arena in erster Linie eine Art Future-Racer, jedoch besteht das Ziel hierbei nicht darin, auf abgespaceten Rennkursen eine schnelle Zeit zu fahren, wie man es von Spielen wie extreme G oder WipEout kennt. Stattdessen läßt sich das Spiel am ehesten noch als Hockey-verwandte Sportvariante bezeichnen, die mit schwebenden, futuristischen Auto-Scootern (den WipEout-Racern nicht ganz unähnlich) ausgetragen wird.

Hol' den Puck!

Zu Beginn darf man sich für eines von insgesamt sechs Fahrzeugen entscheiden und sich anschließend ins hitzige Getümmel stürzen. Ziel ist es nun, schnellstmöglich einen der im Areal verteilten Pucks (je nach Schwierigkeitsgrad 1-4 Stück) zu ergattern und diesen in das ständig umhersausende Tor zu schießen. Eigentlich kein großes Problem, sollte man meinen; allerdings versuchen die Konkurrenten natürlich einerseits auch, ihre Pucks zu versenken und somit Punkte zu erzielen, schrecken jedoch andererseits auch nicht davor zurück, Euch mit Hilfe diverser Waffen Eures Pucks zu entledigen und selbigen an sich zu reißen. Selbstverständlich ist man selbst aber auch nicht völlig hilflos. Überall verstreut liegen verschiedene Power-Ups, die den eigenen Gleiter mit Lasern oder ähnlichen Verteidigungshilfen ausrüsten. Hat man endlich ein Tor erzielt, erhält man 1000 Punkte, holt sich wieder einen Puck und versucht, das nächste Tor zu schießen. Das Ganze muß dann solange durchgehalten werden, bis die am unteren Bildschirmrand eingeblendete Zeit abgelaufen ist. Wer am Ende eines Matchs die meisten Punkte auf seinem Konto hat, geht als Sieger aus der anstrengenden Hockey-Raserei hervor. Danach ist jedoch noch nicht entspannen angesagt, da das gleiche Spiel noch einmal mit einem Puck weniger, also nun nur noch mit dreien ausgetragen wird. Hat man dieses wieder gewonnen, erhält man eine Bronze-Medaille und gelangt ins 2 Puck-Spiel. So geht es dann weiter, bis schließlich die Gold-Medaille ergattert wurde und in einem neuen Areal fortgefahren werden darf. Gesteuert wird das Fahrzeug dabei wahlweise mit dem Analog-Knüppel oder dem normalen Steuerkreuz in Verbindung mit verschiedenen Knöpfen. Wer keine Lust hat, sich alleine gegen (nicht ganz leichte) Computergegner Gefechte um das blaue Hartgummi zu liefern, darf auch mit bis zu drei menschlichen Mitstreitern an den Start gehen. Das Zauberwort hierbei heißt „Link-Kabel", mit dessen Hilfe zwei PlayStations vernetzt werden und so vier Spieler gleichzeitig in zwei zweigeteilten Split-Screens den Pucks hinterherjagen. Wundert man sich anfangs noch, in welches hektische Umhergejage man mit diesem Spiel hineingeraten ist, rast man nach kurzer Einspielzeit intuitiv durchs Gelände und wetteifert mit den Gegnern um höchstmögliche Punktzahlen. Insgesamt scheint sich mit Dodgem Arena ein unterhaltsames Stück Software anzubahnen, über das wir in nächster Zeit natürlich noch ausführlicher berichten werden.

Hat man sich den Puck geschnappt, sollte umgehend das Tor aufgesucht werden!



Das umhersausende Tor ist gar nicht so leicht zu erwischen



Mist! Wird man von einem Gegner abgeschossen, ist der Puck wieder weg!

facts

Genre:	Racing-Sport
Spieler:	1-4
Hersteller:	Project Two
Entwickler:	Formula Game Dev.
Testmuster:	Project Two
Veröffentlichung:	Dezember

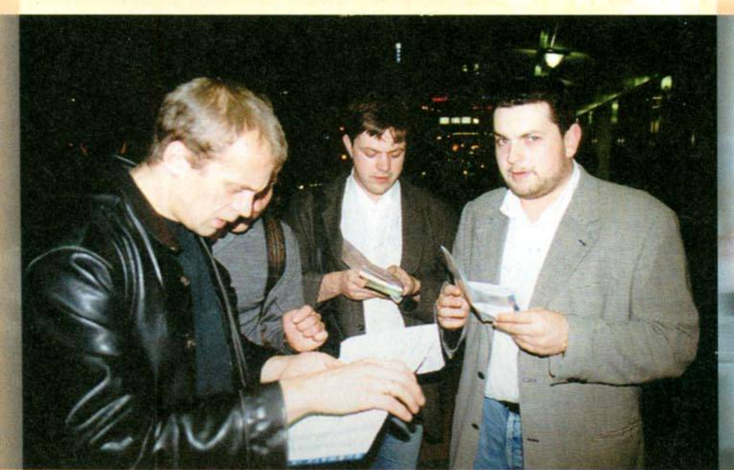
LESER WERBEN LESER

ABO-PREISE FÜR DURCHBLICKER!

Für jeden Glücklichen der seinen Mitstreiter davon überzeugt, daß ein FUN GENERATION-ABO zum ultimativen „MUSS" für den informierten Spielezocker gehört - haben wir jetzt als Prämie 2 Glanzstücke parat. Zur Auswahl stehen für die PlayStation das „PS ProgramPad" und für das Nintendo 64 das „Super Pad 64". Jedes bietet ein hervorragendes Handling, die Action-Buttons sind optimal erreichbar und die Verarbeitung ist Extraklasse.



Teil 29: Wie Peter Färber am frühen Morgen in den Zaubertrank gefallen ist...



Winnie Forster (MAN!AC) erklärt der versammelten Konkurrenz das Meringer Erfolgskonzept. Klaus-Dieter Hartwig (Next Level) und Marc Küpper (Fun Generation-Geheimagent) zücken sofort ihre Stifte und notieren alles Wissenswerte über das „Enthüllt!"-Prinzip.



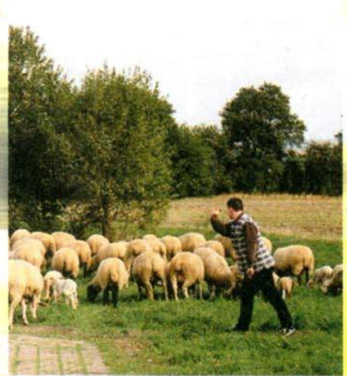
Enthüllt: Skrupellose Parallel-Imprägnierer versuchen Metal Gear Solid als Pralinenschachtel getarnt nach Deutschland zu schmuggeln



Was man schon als Kind immer machen wollte: Fabian schlägt dem noch grinsenden Parodius-Pinguin gleich mit Wucht in den Wuschelbauch

Man merkt deutlich, daß das allseits beliebte Weihnachtsgeschäft schon wieder vor der Tür steht. Emsig laden sämtliche Firmen zu allerlei kurzweiligen Veranstaltungen und bieten dem reisegestreßten Redakteur somit die Möglichkeit, verschwitzten und vom Sonnenlicht isolierten Programmiersklaven über die am Arbeitsplatz festgekettete Schulter zu schauen. Daniel besuchte DMA Design in Schottland, um festzustellen, daß Weihnachten dieses Jahr auf einen Donnerstag fällt. Auch der Asterix-Besuch entpuppete sich leider schnell zu einem Termindesaster. Obwohl um 2 Uhr nachts aufgestanden, mußte man am Frankfurter Flughafen noch ein paar Stunden warten: der verantwotliche PR-Mann Peter Färber nahm es mit der Zeit nicht so genau und kam etwa zehn Stunden zu spät. Die Ausrede, daß er in den Zaubertrank gefallen wäre und beim Einladen seiner Hinkelsteine die Heckpartie seines 2er Golfs schwer beschädigt wurde, nahm ihm leider keiner ab. Immerhin, als Entschädigung lud er die versammelten Journalisten auf eine Runde Wildschwein ein.

Fabian hat es fast noch schlimmer erwischt: Eine Woche Tokyo hinterließ vor allem auf dem Bankkonto deutliche Spuren. Hmm, wollte man nicht schon immer die Virtual Boy-Sammlung komplettieren? Sollte man sich Mr. Heli für die PC Engine kaufen? Kann man ohne tanzende Parappa-Puppe wirklich nicht mehr leben? Warum kostet der Nomad in Japan so viel Geld? Als er sich gerade wieder akklimatisiert und finanziell gefestigt hatte, kam schon die nächste Einladung ins Haus geflattert. Acclaim präsentierte in Mailand den dritten Teil von Actua Soccer, der in Deutschland mit Oliver Bierhoff als Zugpferd vermarktet wird. Dumm nur, daß Fabians Zeitplan darauf ausgerichtet war, erst am Sonntag gen Italien zu fliegen. Los ging's dann schon am Samstag, was die eine oder andere Überstunde zur Folge hatte. Ingesamt hat sich der Aufwand aber gelohnt - das „Wir über uns" in der nächsten Fun Generation wird dies mit Sicherheit beweisen.



Ein echter Tausendsassa! Daniel versucht die Captain Commando-Programmierer zu einem Interview zu bewegen



Was für ein trauriger Haufen! Die Street Fighter-Helden der Tokyo Game Show arbeiteten früher für die Muppets Show

DAS WERTUNGSSYSTEM

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugendste Stück Software für dieses System darstellt.
Um unsere Tests noch leserfreundlicher zu machen, wird die Quintessenz des Textes mit ein paar kurzen Worten am Schluß zusammengefaßt. Das Spielerprofil erklärt kurz, für wen das Spiel besonders geeignet ist. Die Angabe des allgemeinen Schwierigkeitsgrades erklärt, wie schwierig es sein wird, das Spiel durchzuspielen. Die Genrekollegen zeigen Alternativen zu dem getesteten Titel auf, wobei die angegebenen Wertungen auch immer in Relation mit der Altersangabe (Heftnummer) und dem System gebracht werden sollten.
Die vier Wertungsnoten lassen sich folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.







Eine der traditionsreichsten Videospielfirmen hat in der kleinen Stadt Dundee (unweit von Edinburgh) in Schottland ihren Sitz. Die Rede ist von DMA Design, die sich vor allem durch das grandiose Lemmings zuerst auf Amiga und PC und anschließend auf Konsole einen Namen gemacht haben. Gegründet wurde DMA Design aber schon vier Jahre vor dem eigentlichen kommerziellen Durchbruch mit den kleinen, blauhaarigen Selbstmördern. Damals studierte der Gründer David Jones noch Informatik am Dundee Institute of Technology, weshalb er sich noch nicht vollkommen der Spieleentwicklung widmen konnte. In dieser Anfangszeit entstanden die ersten Spiele, die Shooter Menace und Blood Money, ehe dann 1991 mit Lemmings der absolute Durchbruch kam. Innerhalb weniger Jahre verkaufte sich das für alle gängigen Systeme erschienene Spiel weltweit über 20 Millionen mal. Anfang Oktober durfte nun die gesamte Fachpresse Deutschlands dank Einladung von Acclaim zur Präsentation von DMA Designs neuem Titel Body Harvest für das Nintendo 64 nach Schottland fliegen. Was die Entwickler uns so alles erzählt haben, erfahrt Ihr in den folgenden Interviews.

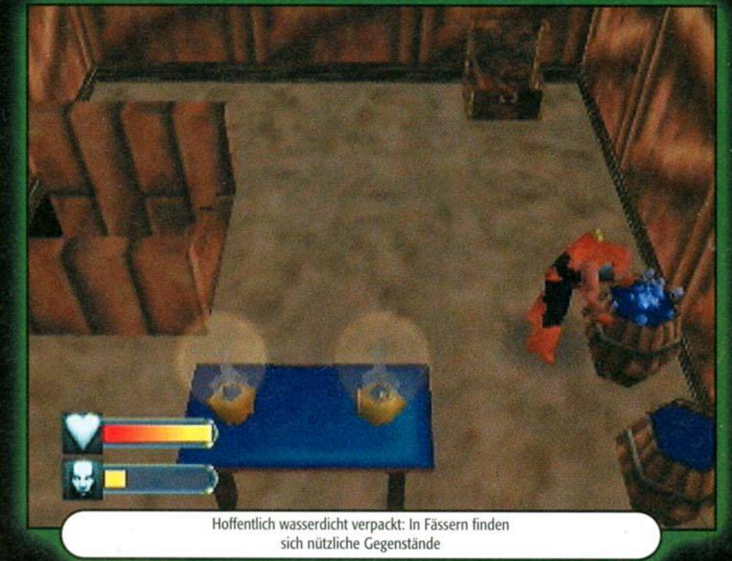
Von DMA ist man ja mittlerweile gewöhnt, ausgefallene Spielideen präsentiert zu bekommen. Nach dem genialen Grand Theft Auto für PlayStation und dem Überraschungshit SpaceStation Silicon Valley steht uns mit Body Harvest ein interessanter Genre-Mix ins Haus. In der Mischung aus Shoot'em Up und Rollenspiel bildet die Invasion einer außerirdischen, insektoiden Rasse den Hintergrund des Geschehens. 1916 begann das Unheil. Gräßliche Insekten aus dem All, die die Menschen nur als willkommenen Snack ansehen, sind auf der Erde eingefallen, um sich zu sättigen und genauso schnell wieder zu verschwinden, wie sie gekommen waren. In einem Rhythmus von 25 Jahren kehrten die Aliens immer wieder zurück, um sich ihre dicken Bäu-



Aua! Im Eifer des Gefechts sollte man aufpassen, wo man hinfährt



Das Alien hat gerade ein Bein verloren. Leider hat es noch drei weitere



Hoffentlich wasserdicht verpackt: In Fässern finden sich nützliche Gegenstände

DANIEL JOHANNES - FABIAN DÖHLA



che vollzuschlagen. Nun schreibt man das Jahr 2016, und die Menschheit ist bereit, den Aliens den Kampf anzusagen. Die einzige Möglichkeit, die Invasoren unschädlich zu machen, besteht darin, einen genetisch veredelten Soldaten mit einer Zeitmaschine in die Vergangenheit zu schicken, um die Außerirdischen dort zu vernichten, bevor sie irgendeinen Schaden anrichten können.

Invasion der Killer-Insekten-Aliens

So beginnt das Spiel dann auch 1916 in Griechenland, wo die Aliens zum ersten Mal aufkreuzten. Ist die Landung der Zeitmaschine erfolgt, kann man zunächst in selbige hineingehen und sich dort die Steuerung des Helden Adam Drake erklären lassen. Diese fällt nicht allzu kompliziert aus: Mit dem Z-Trigger wird die equippte Waffe abgefeuert (zu Beginn nur eine Pistole) und den Insekten, die sich ständig ins Areal beamen, die irdische Mentalität beigebracht. Betätigt man zusätzlich den R-Knopf, erscheint ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm, welches einem das genaue Anvisieren der feindlichen Brut erheblich erleichtert. Da der Held sich nur relativ träge bewegt, kommen einem die zahlreichen motorisierten Fahrzeuge, die überall herumstehen, gerade recht, um so schneller größere Strecken der riesigen Level zurückzulegen. Natürlich unterscheiden sich die Vehikel je nach Zeit und Örtlichkeit. So darf man beispielsweise im Amerika der 60er Jahre mit schnittigen Cadillacs oder ähnlichen typischen Wagen herumdüsen, während man sich in Sibirien mit einem Skoda zufriedengeben muß. Die Fahrzeuge dienen aber nicht nur als Beförderungsmittel, sondern stehen dem Spieler durch ihre unterschiedlichen, eingebauten Waffen auch im Kampf gegen die Aliens hilfreich zur Seite. Außerdem besitzt jedes Auto ein eigenes Schutzschild, weshalb es sich stets empfiehlt, mit einem Gefährt anzugreifen und so die eigene Energie zu schützen. Zwar geben auch die Fahrzeuge nach einer gewissen Anzahl an Treffern oder aufgrund von Benzinmangel irgendwann den Geist auf, hilfreich ist es aber allemal. Um einen Level erfolgreich zu beenden, müssen zunächst sämtliche Alien-Prozessoren in den einzelnen Teilabschnitten zerstört und am Ende der Schildgenerator vernichtet werden. Die weiteren Stationen auf der lustigen Hatz sind dann Java


Jippiiie! Mit dem Mofa kann ordentlich in der Gegend herumgeheizt werden


Einer der RPG-Aufträge: Mit dem Feuerwehrauto muß das brennende Haus gelöscht werden


Knapp daneben ist auch vorbei! Jetzt hat es das fliegende Insekt zu weit getrieben







Im Gespräch mit dem Body Harvest-Team


Das Body Harvest-Team, von links nach rechts: John Gurney (Programmer), Stacey Jamieson (Lead Artist), Richard Ralfe (Level Design), John Whyte (Lead Programmer/Producer)

Fun Generation: Warum dauerte die Entwicklung von Body Harvest eigentlich so lange?
John Whyte: Weil das Spiel viel zu groß geworden ist. Wir haben zuerst ein Shoot'em Up entwickelt, in dem man Aliens abballert und verschiedene Fahrzeuge benutzen kann. Dann kam Nintendo und meinte, wir sollten gewisse Rollenspiel-Elemente mit einbauen. Das haben wir dann gemacht, und so wurde das Spiel nochmal wesentlich umfangreicher. Deshalb haben wir nun eigentlich zwei Spiele in einem.
FG: Werdet Ihr die Memory-Expansion des N64 nutzen?
JW: Ja, aber für Body Harvest ist es leider schon zu spät, da wir nie gedacht hätten, daß die 4 MB-Erweiterung veröffentlicht werden würde.
FG: Wird Wild Metal Country es unterstützen?
JW: Ja, höchstwahrscheinlich. Wir wollen in Zukunft alle Spiele darauf ausrichten.
FG: Was haltet Ihr vom 64 DD?
John Gurney: Um es zu etablieren, hätte Nintendo einen echten Blockbuster wie Zelda gebraucht. Da Zelda nun aber auf Modul erscheint, bezweifle ich, daß es sich außerhalb von Japan durchsetzen kann - sofern es überhaupt noch kommt.
JW: Mother 3 soll ja jetzt auch auf Modul erscheinen...
FG: Könnt Ihr uns etwas erzählen, das Ihr noch niemand anderem gesagt habt?
JW: Nicht ohne ins Gefängnis zu kommen! (lachen)
FG: Okay, vielen Dank für das Gespräch, Jungs!

Brauchst Du ein Boot? Im Norden ist ein Mann, der Dir helfen kann.

Von den Dorfbewohnern erhält Adam nützliche Tips

(1941), USA (1966), Sibirien (1991) und schließlich der Alien-Planet selbst (2046). Auch wenn hier der Eindruck erweckt wird, daß es primär nur um das Abballern der Außerirdischen geht, ist dies nicht der Fall. Zwar ist dies einerseits schon der wichtigste Teil, da man die irdischen Einwohner möglichst vor dem „Tod durch Gefressenwerden" bewahren sollte, andererseits müssen innerhalb der einzelnen Level auch allerhand Aufgaben und Rätsel des Kalibers „Hebel ziehen, um die Zugbrücke zu senken" gelöst werden. Damit wären wir auch schon bei dem Rollenspielanteil von Body Harvest. Neben den panisch herumrennenden Menschen, die man des öfteren antrifft, gibt es auch noch schlauere Personen, die sich in ihren Häusern verschanzt haben und dort auf Hilfe warten. Mit diesen Leuten kann man dann auch sprechen, wodurch gleichzeitig nützliche Hinweise eingeholt werden. Zudem finden sich innerhalb der Häuser häufig Kisten oder Fässer, in denen man entweder auf neue Waffen und die zugehörige Munition oder andere Gegenstände, wie energieauffrischende Herzcontainer, Schlüssel oder Benzin für die Fahrzeuge, stößt.

B-Game!

Schon nach kurzer Spielzeit wird klar, daß die Entwickler sich eindeutig von klassischen B-Movies der 50er Jahre inspirieren lassen haben. „Außerirdische, insektenartige Wesen, die die gesamte Menschheit auffressen wollen". Dieser Kurzplot könnte durchaus aus dem phantasieberaubten Hirn eines Roger Corman stammen und ließe bei einem Spielfilm bereits auf die zu erwartende „Qualität" schließen. Bei einem Videospiel

in;former

Wie wir es mittlerweile gewöhnt sind, wurde auch Body Harvest für den deutschen Markt entschärft. Wo in der NTSC-Version im Intro ein Alien mit seinem Finger eine von Adam hinterlassene Blutlache inspiziert, greift der Außerirdische bei der deutschen Version ins Leere. Durch einen kleinen Trick kann man sich aber auch bei der PAL-Version den unzensierten Vorspann zu Gemüte führen: Stellt zu Beginn einfach englische statt deutsche Bildschirmtexte ein, schon bekommt Ihr ein vollständiges Intro zu sehen. Im Spiel selbst wird sich jedoch nichts ändern.

spielerprofil

Verzweifelte Rollenspielfans, die sich auch mit Aliens anfreunden können, sollten ob des mangelnden N64-RPG-Supports auf jeden Fall mal einen Blick auf Body Harvest werfen. Action-Anhänger sollten sich das Teil ohnehin ansehen.

schwierigkeit

Einstellbar („Held" oder „Wertlos"). Insgesamt angenehm steigend. In späteren Leveln werden Konfrontationen mit dem Feind aber oft zum harten Gefecht. Hier sollte auf jeden Fall mit Fahrzeugen angegriffen werden, um das eigene Schutzschild zu schonen.

facts

Spieler:	1
Level:	5
Genre:	Action-RPG
Hersteller:	Gremlin Interactive
Entwickler:	DMA Design
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	129,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	4 MB
	✔	✔	
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔		

NINTENDO 64


Im Gespräch mit David Jones,
Creative Director von DMA/Gremlin Interactive

Fun Generation: Warum dauerte die Entwicklung von Body Harvest eigentlich so lange?
David Jones: Zu Beginn mußten wir erst einmal einen Emulator auf SGI-Workstations entwerfen. Zudem war es unser erstes 3D-Spiel, was die Sache natürlich nicht beschleunigte. Ursprünglich kreierten wir ein reines Action-Spiel im Stil von Defender, nur eben in 3D. Das dauerte schon mal 2 Jahre. Dann meinte Nintendo aber, es gäbe zuwenig Action-Adventures und Rollenspiele für das Nintendo 64, und sie fragten uns, ob wir nicht ein weiteres Jahr investieren wollen, um Body Harvest einen gewissen Rollenspieltouch zu geben. Sie wollten, daß man im Spiel mit anderen Charakteren sprechen kann, verschiedene Rätsel lösen muß, usw.. So sind wir am Ende bei etwa 3 1/2 Jahren Entwicklungszeit angekommen.
FG: Kann es sein, daß Ihr Euch für Body Harvest von einigen klassischen B-Movies habt inspirieren lassen?
DJ: Ja, allerdings! Wir fanden solche Filme schon immer recht lustig!
FG: Um welche Filme handelt es sich im Speziellen?
DJ: Naja, eigentlich alle möglichen. Mal überlegen... Das Ding aus einer anderen Welt, Formicula, auch ein bißchen Tarantula...
FG: Werdet Ihr die Memory-Expansion des N64 nutzen?

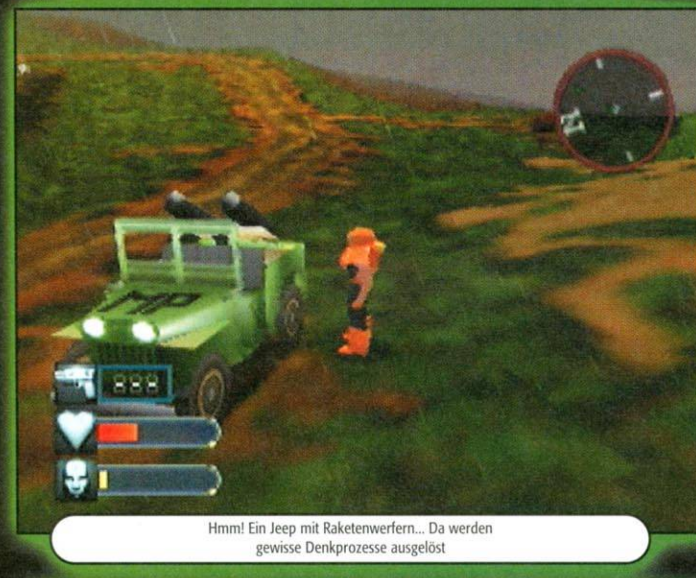


DJ: Ja, aber nicht zwingend für Hi Res. Man kann auch noch andere Dinge damit anstellen, und wir haben schon ein paar Ideen.
FG: Kann man schon die Titel einiger Spiele nennen, die die Memory-Expansion unterstützen werden?
DJ: Wir arbeiten derzeitig an Attack und an einer Fortsetzung zu Body Harvest.
FG: Was für eine Art von Spiel ist Attack?
DJ: Attack ist ein, äh... schwer zu sagen. Eigentlich ist es etwas völlig Neues. Ich würde sagen, es ist am ehesten eine Art Arcade-Game, kein Rollenspiel oder Action-Adventure! Auch kein Shoot'em Up! Es ist etwas wirklich Einzigartiges, deshalb darf noch nichts verraten werden. Es erscheint Mitte nächsten Jahres für PlayStation, N64 und PC.
FG: Auf welche Spiele dürfen wir uns sonst noch in nächster Zeit freuen?
DJ: Wild Metal Country, ein strategisches Shoot'em Up, erscheint zuerst für den PC und anschließend für das N64. Das Team, das an Silicon Valley arbeitete, hat auch schon wieder ein paar Ideen für ein neues Spiel, allerdings gibt es noch keinen Titel dafür.
FG: Was haltet Ihr vom 64 DD?
DJ: (lacht) Ich glaube nicht, daß das noch was wird.
FG: Das heißt also, es gibt keine Pläne, dafür zu entwickeln?
DJ: Derzeitig nicht, aber wir beobachten, wie es weitergeht.
FG: Kannst Du uns etwas erzählen, das Du noch niemand anderem gesagt hast?
DJ: Oh, äh... schwierig. Mal sehen... Ja, wir wollten eigentlich Grand Theft Auto für das N64 herausbringen, aber Nintendo hatte was dagegen. Das N64 wäre die ideale Plattform für diese Art von Spiel gewesen, deshalb sind wir sehr enttäuscht.
FG: Habt Ihr eigentlich schon ein Dreamcast-Entwicklungssystem?
DJ: Ja, aber wir sind noch am Herumprobieren. Richtige Spiele sind also noch nicht in Arbeit.
FG: Vielen Dank für das Gespräch, David.

Auch mit Angriffen aus der Luft muß gerechnet werden

DMA DESIGN-SPIELOGRAPHIE

Jahr	Titel	Genre	Systeme
1988	Menace	Shoot'em Up	Amiga, Atari ST, C64, PC
1989	Blood Money	Shoot'em Up	Amiga, Atari ST, C64, PC
1991	Lemmings	Strategie	Amiga, Atari ST, C64, PC, Macintosh, Archimedes, ZX Spectrum, SNES, NES, Game Boy, Mega Drive, Master System, Game Gear, 3DO, Fujitsu FM Towns, Sharp X68000, Atari Lynx, Philips CD-i, Amiga CDTV
1993	Walker	Action-Jump'n Run	Amiga
	Hired Guns	Action	Amiga, PC
	Lemmings 2 -The Tribes	Strategie	Amiga, PC, SNES
1994	Unirally	Racing/Geschicklichkeit	SNES, Amiga, PC
	All New World Of Lemmings	Strategie	PC, Amiga 1200
1997	Grand Theft Auto	Gangster-Action	PlayStation, PC
1998	Space Station Silicon Valley	Knobel-Action	Nintendo 64
	Body Harvest	Action-RPG	Nintendo 64
	Wild Metal Country	Panzer-Action	PC, Nintendo 64
	Tanktics	Strategie	PlayStation, PC
1999	Attack	Noch unbekannt	N 64, PC, PlayStation
	Body Harvest 2	Noch unbekannt	Nintendo 64
	Grand Theft Auto 2 - GBH	Noch unbekannt	PlayStation, PC


Hmm! Ein Jeep mit Raketenwerfern... Da werden gewisse Denkprozesse ausgelöst



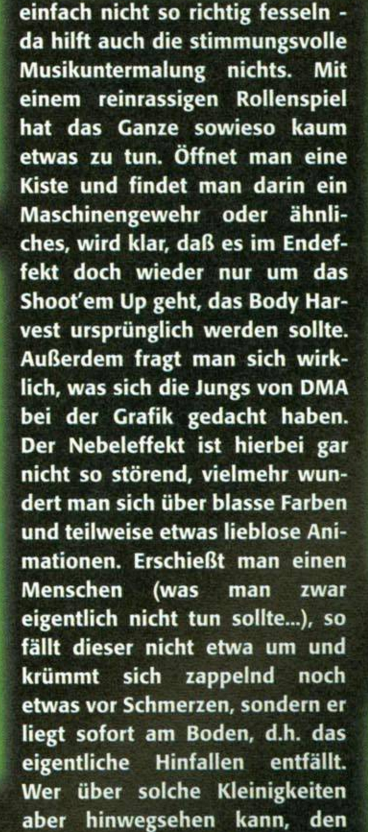
Commander Daisy sitzt in der Zeitmaschine und gibt Euch per Funk Hinweise


In den Zangen des Monsters: Der Held ist gleich zu zweit!


Vorsicht! Nicht von dem Blut täuschen lassen! Das Ding könnte noch leben

bietet sich ein derartiges Thema jedoch an und könnte zu einer spaßigen Hommage auf solche Filme verarbeitet werden, was den Jungs von DMA ja eigentlich auch gelungen ist. In Anbetracht der knapp 70 Fahrzeuge (u. a. sogar Flugzeuge, Helikopter, Boote, etc.), mit denen man im Laufe des Spiels herumheizen darf, sowie der etwa 50 verschiedenen Alien-Arten ist ohnehin einiges geboten.

Nur leider will einen Body Harvest, trotz der RPG-Elemente, einfach nicht so richtig fesseln - da hilft auch die stimmungsvolle Musikuntermalung nichts. Mit einem reinrassigen Rollenspiel hat das Ganze sowieso kaum etwas zu tun. Öffnet man eine Kiste und findet man darin ein Maschinengewehr oder ähnliches, wird klar, daß es im Endeffekt doch wieder nur um das Shoot'em Up geht, das Body Harvest ursprünglich werden sollte. Außerdem fragt man sich wirklich, was sich die Jungs von DMA bei der Grafik gedacht haben. Der Nebeleffekt ist hierbei gar nicht so störend, vielmehr wundert man sich über blasse Farben und teilweise etwas lieblose Animationen. Erschießt man einen Menschen (was man zwar eigentlich nicht tun sollte...), so fällt dieser nicht etwa um und krümmt sich zappelnd noch etwas vor Schmerzen, sondern er liegt sofort am Boden, d.h. das eigentliche Hinfallen entfällt. Wer über solche Kleinigkeiten aber hinwegsehen kann, den erwartet immer noch ein guter Genre-Mix, mit dem man sich dank riesiger Level und dem enormen Spielumfang auch über längere Zeit hinweg beschäftigen kann. Innovativ ist das Spiel allemal!





Die Karte zeigt, wieviel man schon von einem Level erkundet hat


An diesen Stationen kann abgespeichert werden



7 von 10

GRAFIK 5
SOUND 8
GAMEPLAY 6

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... auf innovative Spielideen steht.



Buck Bumble

Götz Schmiedehausen – Daniel Johannes

Unbemerkt von den Menschen rüsten die Insekten auf. Allerlei Getier wie Wespen, Riesenkäfer, Spinnen oder Würmer haben sich mit Lasergewehren versorgt und wollen nun den Bienen ans chitinhaltige Leder. Anstelle einer Armada stechwütiger Honigfresser stellt sich der drohenden Invasion nur Killerbiene Buck Bumble entgegen.

Die Darstellung von Buck Bumble erfolgt aus der Third Person-Perspektive, wobei die Kamera immer ein paar Zentimenter hinter Buck herfliegt. Man kann den pummeligen Kerl auch näher heranzoomen, allerdings versperrt uns dann sein gelbes Hinterteil glatt die Sicht. Wer im Biologieunterricht augepaßt hat, der weiß, daß männliche Bienen nicht stechen können, deshalb muß Buck auf alle Arten von Laserwaffen, großkalibrige Granaten oder aber, sozusagen die Krönung, eine Homing Missile, die man selbst als Pilot ins Ziel fliegt, zurückgreifen. Die ersten Aufträge des Bienenvolks konzentrieren sich auf die Peripherie der Herds, so der Name der Feinde. Ein Powergenerator hier, eine Wespenaufzuchtstation da, so ärgert man die Übermacht, bis der Gegner dann so richtig sauer wird. Auch im Kreuzfeuer steht man wieder ganz allein, keine Spur des imaginären Bienenvolkes, die wohl allesamt Pazifisten geworden sein mögen und den ganzen Tag Wiederholungen von Biene Maja sehen, Karel Gott-Scheiben hören und dabei ordentlich Pollen schnupfen. Als bekannt wird, daß die Herds sogar Nuklearwaffen einsetzen, wird es für Buck richtig haarig, dies ist etwa ab Mission 10 der Fall. Davor plänkelt das Spiel moderat vor sich hin, man hat kaum ernsthafte Herausforderungen, wird allerdings dank der Erfolgserlebnisse bei der Stange gehalten. Spätestens aber wenn man innerhalb weniger Minuten aus einer mit allen Rafinessen bewaffneten Herd-Basis herausschwirren muß, Buck ein Geschwader Holzwespen mit Giftpollen abfangen oder mit seiner Homing Missile winzige Ziele durch zwei Astlöcher hindurch ausmerzen soll, steigt die Stimmung. Die Abschlußlevel lüften schließlich die tiefsten Geheimnisse um die Herd-Invasion und verlangen taktische Voraussicht (sowie ein Memory Pak).



Die Spinnen ziehen Euch zwar keine Lebensenergie ab, in ihren Netzen zappelt Ihr jedoch hilflos und seid ein perfektes Ziel


Im Dogfight gegen feindliche Wespenbomber fühlt man sich wie der rote Baron in der Schlacht


Die Energiegeneratoren auszuschalten ist Bucks Hauptaufgabe in den meisten Leveln



Die Uhr tickt! In wenigen Sekunden müßt Ihr aus dem Level herausfliegen


In manchen Missionen könnt Ihr mit Gegenständen wie Herd-Larven herumfliegen

Buck to the future

Buck Bumble hätte ein ganz Großer unter den Nintendo 64-Spielen werden können, wenn die Grafikengine nicht derartig schwach wäre, die Feinde etwas mehr Intelligenz hätten (auch wenn sie Insekten sind, immerhin können sie Lasergewehre bauen) und das Spiel nicht so enttäuschend kurz wäre. Natürlich gestaltet es sich als sehr schwierig für die Programmierer, die Biene in einer begrenzten Fläche herumschwirren zu lassen und trotzdem flüssige Grafiken zu bieten. Die Nebelschwaden bei Buck Bumble sind jedoch derart gewaltig, daß man sich wundert, daß die Akteure keine Nebelschlußleuchten besitzen. Zudem kann man das Verhalten der Gegner viel zu leicht ausrechnen; ab einer bestimmten Stelle nehmen die Verteidiger Notiz von Buck und greifen ihn an. Ist eine Spielfläche erst einmal freigeschossen, kann man in aller Gemütsruhe Kraftfelder zusammenschießen, Schlüssel suchen usw.. Waffen und Power Ups gibt es fast wie Sand am Meer, und wer einigermaßen auf seine Ausrüstung achtet, wird kaum in die Verlegenheit kommen, aufgrund von Mangelerscheinungen einen Neustart machen zu müssen. Ab und an trifft man einen Endgegner, denn man umkreist wie eine Stechmücke ihr Opfer und steuert immer wieder den wunden Punkt an.

Anfangs macht Buck Bumble Spaß, nach ca. zwölf bis fünfzehn Runden macht es kurzzeitig süchtig, dann allerdings ist der Spaß vorbei, und man wird feststellen, daß das erneute Durchspielen der Runden langweilig wird und ein zweiter Teil noch nicht einmal angekündigt wurde. Schade um den tollen Ansatz: Dogfights mit dem hervorragend zu steuernden Insekt sind ein Genuß, der leider viel zu kurz währt. Im Mehr-Spieler-Modus jedoch reißt ein Duell-Modus die Kastanien aus dem Feuer, Gruppenspieler sollten deshalb trotz der 7 von 10 unbedingt zugreifen. Das Bonus-Spiel Buzz Ball hingegen kann man getrost vergessen.

spielerprofil

Action-Shooter-Fans werden sich hier sehr zuhause fühlen, Lylat Wars-Spieler sollten erst einmal anspielen.

schwierigkeit

Leicht bis mittelschwer. Bezeichnet man sich nicht gerade als blutigen Anfänger, kann man Buck Bumble in wenigen Stunden durchspielen.

facts

Spieler:	1-4
Level:	20
Genre:	Action-Shooter
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	K.A.
Testmuster:	K.A.
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	129,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Analog	4 Meg
✔	✔		

	dt. Texte	engl. Sprache	
		✔	



7 von 10

GRAFIK	7
SOUND	7
GAMEPLAY	8

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Lylat Wars (N64, FG 07/97) mochtet

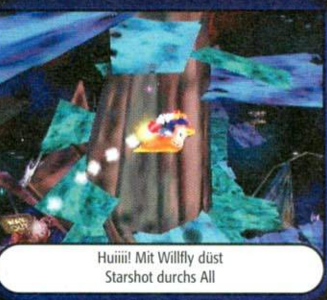
Starshot

Panik im Space Circus

Daniel Johannes

Wer hofft, in Starshot ein völlig neues Spiel zu finden, über das noch nichts berichtet wurde, muß leider enttäuscht werden. Es handelt sich nämlich um nichts anderes als Infogrames Space Circus. Natürlich hat sich am eigentlichen Spiel nichts geändert: Nach wie vor übernimmt man die Rolle des Außerirdischen Starshot (daher also der Name), der selbst einer der Artisten des Space Circus ist.

Starshot ist sprachlos: Die Erde nach dem Atomkrieg



Endgegner Wolfgang Ravel wirft ein Auge auf Starshot

Huiiii! Mit Willfly düst Starshot durchs All

Zirkus bei Infogrames

Bisher war der Space Circus die absolute Nr. 1 unter den Schaustellern im Weltraum des 32. Jahrhunderts - bis der hypermoderne Virtua Circus die Reklamerakete der Konkurrenz zerstörte. Ohne lange zu zögern, schickt der geldgierige Zirkusdirektor Starcash seinen Jongleur Starshot auf den Weg, den üblen Wolfgang Ravel, Direktor des Virtua Circus, aufzuspüren und unschädlich zu machen. Unglücklicherweise gestaltet sich die Suche nach dem dunklen Gesellen aber alles andere als einfach. So muß der Spieler über 7 Planeten hinweg allerlei Rätsel lösen, von den dort lebenden Kreaturen gestellte Aufgaben erfüllen und jede Menge „Megafuel-Boni" sammeln. Diese werden benötigt, um weitere Level zu öffnen, und nehmen damit den gleichen Stellenwert ein wie die Sterne in Super Mario 64 oder die Puzzleteile in Banjo-Kazooie. Um der Sammelleidenschaft eines jeden Jump'n Run-Fans gerecht zu werden, finden sich des weiteren grüne Boni, die die Anzahl der Leben erhöhen, blaue Boni dienen dem Munitionsnachschub der Laserwaffe, mit der man sich des herumlungernden Aliengesocks erwehrt und deren Schüsse auch gelenkt werden dürfen. Zu guter letzt wären da noch die gelben Boni, die zum Fliegen benötigt werden. Hier kommt dann der kleine Roboter Willfly ins Spiel, der Starshot zusammen mit dem Roboter Willfall ständig auf seiner Reise begleitet. Er erlaubt Euch, sich an ihn zu hängen und auf diese Weise Abgründe zu überfliegen. Der Held wird natürlich, wie man es mittlerweile gewöhnt ist, mit dem Analog-Stick gesteuert. Da Starshot aber ab einer bestimmten Geschwindigkeit nicht mehr einfach rennt, sondern kleine Hopser macht, wie man sie manchmal auch bei auf dem Nachhauseweg befindlichen Schulkindern beobachten kann, läßt er sich nicht immer präzise in die gewünschte Richtung dirigieren. So ist ein Abrutscher von schmalen, verwinkelten Stegen oftmals nicht zu vermeiden. Solche Stellen müssen dann eben langsam und in Ruhe angegangen werden. Ein großes Lob muß den Entwicklern aber für die frei bewegliche Kamera ausgesprochen werden. Zwar kennt man zahlreiche verstellbare Perspektiven schon aus anderen 3D-Jump'n Runs zur Genüge, jedoch läßt sich das imaginäre Kamerateam in Starshot sogar millimetergenau, sozusagen stufenlos hin- und herbewegen oder bis zu einem gewissen Grad heran- oder wegzoomen.



Verwendt Du Übersetzungsprogramm für Spiel, Text wird nix gut



Mit Hilfe der Wurzelplattformen gelangt man über die heiße Lava

Insgesamt macht Starshot wirklich Spaß und über die knapp überdurchschnittliche, häufig ruckelnde Grafik und den teilweise recht düdeligen Dudelsound könnte man auch noch lächelnd hinwegsehen - gäbe es da nicht Mario und Banjo. Vor allem gemessen an dem Bärenspiel hat der außerirdische Artist schlecht lachen. Einen solchen Spielwitz und derartig ausgeklügelte Moves wie Rares Produkt offenbart Starshot nämlich leider nicht. Wer aber nicht unbedingt ein Überwunder erwartet und Mario und Banjo eh nicht mehr sehen kann, sollte auf jeden Fall einen Blick riskieren, da Infogrames Titel dennoch als willkommenes und unterhaltsames Futter für N64-User angesehen werden muß.

spielerprofil

Wer auf der Suche nach neuem Jump'n Run-Futter ist, sollte sich Starshot wirklich mal ansehen. Vor allem jüngere Spieler werden sich für den außerirdischen Protagonisten begeistern können.

schwierigkeit

Dank der zahlreichen Checkpoints, die man innerhalb der Level findet, sind auch schwierigere Stellen nach mehreren Versuchen zu meistern.

facts

Spieler:	1
Level:	7
Genre:	3D-Jump'n Run
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Testmuster:	Infogrames
Veröffentlichung:	Ende November
ca. Preis:	119,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	4 Meg
	✔	✔	

	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔		



Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Chameleon Twist (N64, FG 12/97) und Gex 2 (N64, FG 10/98) mochtet!

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

N 64 Adapter + Mogelmodul nur 99,90DM

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

Manga Videos





z. B.

Titel	Preis
Angel of Darkness 1+2	je 69
Bubblegum Crisis 1-4	je 49
Countdown Stories 1+2	je 59
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
El Hazard Vol.1	39
Neongenesis Evangelion	79
Streetfighter II Die Serie Box 2-4	je 59
Tekken	39

Sonstiges

Soundtracks

Titel	Preis
z. B. Final Fantasy VII Reunion	59
Final Fantasy VII	99
Final Fantasy Tactics	99
Parasite Eve	99
Xenogears	99
Schlüsselanhänger	9,90

Players Guide`s

z. B.

Titel	Preis
Tekken 3	29
Final Fantasy VII	29
Final Fantasy Tactics	39
Mace the Dark Age	39
Diddy Kong Racing	34
Saga Frontier	39
Turok	34
Tomb Raider 2	19
Nightmare Creatures	34
WCW vs. NWO	34
Final Fantasy Action-Set	89
Yoshi's Story	29
Gran Turismo	39
Breath of Fire 3	29
Diverse "Magic Line" Lösungen	ab 10
Laufwerk PSX	99
Einbau auf Anfrage	

Dreamcast

Titel	Version	Preis
Daytona 2-Battle on the Edge	JP	169
Godzilla Generations	JP	169
Memory Card (VMS)	JP	79
Pen Pen Triathlon	JP	169
Sega Rally 2	JP	169
Seven Cross	JP	169
Sonic Adventure	JP	169
Super GT	JP	169
Vitua Fighter 3	JP	169

Game Boy

Titel	Version	Preis
Drucker	Dt	119
Final Fantasy Adventure	US	69
Final Fantasy Leg. I-III je	US	69
Game Boy Color		auf Anfr.
Kamera	Dt	89
Pokénon	US	69

Sega Saturn

Titel	Version	Preis
Deep Fear	Dt	94
Magic Knight Rayearth	US	119
SEGA Touring Car	Dt	109
Shining Force III	Dt	89
Shining Force III Part 2+3	JP	je 139
Diverse Spiele		ab 9,90

Titel	Version	Preis
Formel 1´98	Dt	89
Frenzy	Dt	89
Future Cop L.A.P.D.	Dt	79
G-Police	Dt	89
Game Gun 007	PV	69
Gex 3 D-Return of the Gecko	Dt	49
Ghost in the Shell	Dt	89
Gran Turismo	Dt	89

Jetzt vorbestellen: SEGA-Dreamcast JP 799,90 DM

Achtet auf unser Gewinnspiel !

Nintendo 64

Titel	Version	Preis
1080° Snowboard	Dt	89
Aero Fighters Assault	Dt	129
Airboarder 64	Dt	99
Banjo Kazooie	US/Dt	169 /89
Bio Freaks	US/Dt	169 /119
Chamewleon Twist	Dt	49
Clayfighter 63 1/3	PV	59
Diddy Kong Racing	Dt	89
Dual Heroes	Dt	79
Extreme G	PV	99
F-Zero	Dt	99
F 1 Grand Prix	Dt	94
FIFA ´98-Frankreich Edition	Dt	109
Fighter's Destiny	Dt	119
Forsaken	Dt	129
Gamebuster	Dt	99
Gex 3D	Dt	119
GT 64 Championship	Dt	99
Infrarot Pad´s	Dt	109
Konsole + Spiel	Dt	279
Lamborghini	Dt	99
Mace the Dark Age	Dt	79
Madden ´99	US/Dt	169/119
Milo´s Astro Line	US	169
Mission Impossible	Dt	119
Multi Racing Championship	Dt	99
NASCAR ´99	US/Dt	169/119
NBA Courtside	Dt	95
NBA In the Zone ´98	US	59
NFL Quarterback Club ´99	Dt	129
NHL ´99	US/Dt	169/119
NHL Breakaway ´98	Dt	99
Off Road Challenge	US/Dt	119
Quest 64	US	169
San Francisco Rush	Dt	99
Silicon Valley	Dt	109
Star Soldier	JP	169
Superstar Soccer 64	Dt	89
Top Gear Rally	Dt	79
Turok	PV	99
Turok 2	PV	99
Virtual Chess 64	Dt	109
Wayne Gretzky 3D Hockey ´98	US	99
WWF Warzone	US	169

Sony Playstation

Titel	Version	Preis
5th Element	Dt	89
Assault	Dt	89
Abe´s Odyssee 2	Dt	79
Alundra	Dt	89
Armored Core	Dt	39
Ayrton Senna 2	Dt	89
Azure Dreams	Dt	89
Batman & Robin	Dt	89
Bio Freaks	Dt	89
Bloody Roar	Dt	59
Breath of Fire 3	Dt/US	89/119
C-Contra The Adventure	US	119
Cardinal Syn	Dt	89
Colin McRae Rally	Dt	89
Colony Wars	PV	49
Colony Wars 2	Dt	89
Command & Conquer Gegenschlag	Dt	89
Constructor + 1Meg Speichermodul	Dt	89
Control Pad		ab 25
Dead or Alive	Dt	89
Deathtrap Dungeon	PV	89
Diablo	Dt	79
F 1 Racing Simulation	Dt	99
Fighting Force	Dt	89
Frenzy	Dt	79

Titel	Version	Preis
Grand Theft Auto+Soundtrack	PV	79
Heart of Darkness	Dt	89
Hugo	Dt	89
Jeremy McGrath Supercross ´98	Dt	89
Kartia	US	119
Lenkrad für 3 Systeme		139
Lucky Luke	Dt	89
Lunar	US	119
Master of Teräs Käsi	Dt	79
Medievil	Dt	89
Mega Man 8	Dt	89
Men in Black	**PV**	**79**
Micro Machines V 3	Dt	45
Moto Racer 2	Dt	79
Mr. Domino	Dt	79
N_2O	Dt	89
NASCAR ´99	US/Dt	119/79
NBA live ´99	Dt	79
NBA Pro ´98	**Dt**	**95**
Need for Speed 3	Dt	79
NHL ´99	US/Dt	119/79
NHL Powerplay ´98	Dt	85
Nightmare Creatures*	Dt	89
Ninja	Dt	94
Ogre Battle	US	119
One	Dt	49
O.D.T.	Dt	89

Titel	Version	Preis
Parasite Eve	US	129
Pax Corpus	Dt	49
Point Blank	Dt	89
Power Rangers Pinball	Dt	59
Premier Manager ´99	Dt	89
R-Type Collection	Dt	89
Return Fire	Dt	59
Riven	Dt	89
Road Rash 3D	US/Dt	99/79
Rumble für den Arm		29
Saga Frontier	US	119
San Francisco Rush	Dt	79
Sim City 2000	Dt	89
Sony mit Dual Shock		249
Spyro-The Dragon	Dt	89
Star Ocean 2nd Story	JP	149
Streetfighter Collection	Dt	85
Streetfighter EX	Dt	79
Superstar Soccer ´98+Metal Gear Demo	Dt	99
Syndicate Wars	PV	69
Tactics Ogre	**US**	**119**
Tales of Destiny	US	119
Tekken 3	Dt	99
Tenchu	Dt	94
Test Drive 5	US	119
Thunderforce V	US	119
Tomb Raider 2 incl. Speicherkarte	PV	99
Tomb Raider 3	Dt	89
Tommi Mäkinen Rally	Dt	79
Transport Tycoon	Dt	89
Treasure of the Deep	Dt	89
UBIK	Dt	89
V-Ball	Dt	89
Victory Boxing 2	Dt	89
Viglante 8	Dt	89
War Games	Dt	79
Warcraft 2	Dt	79
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	79
WCW Nitro	Dt	89
Wild 9´s	Dt	89
Wrecking Crew	Dt	69
WWF Warzone	Dt	89
X-Men vs Streetfighter	Dt	89
Young Blood	Dt	89



PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Anltg.
nur 19,90

Top des Jahres
Tomb Raider 3 89,- DM
F1 Formula One ´98 89,- DM

Sony Playstation unter 50 DM

Titel	Version	Preis
Abe´s Odyssee	Dt	49
Command & Conquer	Dt	49
Croc	Dt	49
Forsaken	Dt	39
Mega Man X 3	Dt	49
NASCAR ´98	Dt	49
Pro Pinball-Timeshock	Dt	49
Skull Monkeys	Dt	49
Suikoden	Dt	49
Tennis Arena	Dt	49
Test Drive 4	Dt	49
TOCA (Dual Shock tauglich)	Dt	49
V-Rally (Dual Shock tauglich)	Dt	49
Versus -Vs.-	Dt	49
Warhammer	Dt	49

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU (Verkauf & Verleih)
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN 2 x
Karl-Holz-Str. 16
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand (Verkauf)
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZ'L BERG (Verkauf & Verleih)
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch • PV-Pal

Ladenpreise können abweichen!

Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!

Indizierte Spiele gegen Altersnachweis!

*** Versand kostenfrei**

WCW nWo REVENGE

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Mit Sicherheit werden viele Leser die Nase rümpfen - kritischen Kommentar gab es in der Vergangenheit schließlich genug. Wie kann man einem blöden Wrestling-Spiel solch' abstrus hohe Wertungen geben? Haben die Tester alle kein Hirn und empfinden deshalb soviel Spaß an dem scheinbar primitiven Geklopfe? Haben sie vielleicht horrende Deals mit Konami oder der WCW abgeschlossen? Alles falsch! Inzwischen dürfte sich herumgesprochen haben, daß die Qualitäten von WCW vs nWo World Tour weit über den Tellerrand des Showcatchens hinausgehen - durch die Bank hohe Wertungen in der Fachpresse und ausgezeichneter Anklang beim Nintendo 64-Publikum sprechen eine deutliche Sprache. Knapp ein Jahr ist seit dem Release des Erstlingswerks vergangen und endlich steht der so heißersehnte Nachfolger zum Test bereit. Da stellt sich natürlich unweigerlich die Frage, ob man tatsächlich etwas am Gameplay und Gesamtkonzept geändert hat oder es der EA Sports-geschädigte Update-Käufer neben seine stattliche Sammlung an FIFA-, NHL- oder NFL-Spielen stellen darf?



Abflug! Kevin Nash verläßt den Ring in Kürze sehr unorthodox



Um die Übersicht zu bewahren, zoomt die Kamera automatisch in die richtige Position. In der Totalen entgeht einem keines der halsbrecherischen Manöver.

THQ entschied sich für eine heikle Gratwanderung: Anstatt alles auf den Kopf zu stellen, übernahm man einen Großteil der Elemente des erfolgreichen Vorgängers und besann sich auf die Verbesserung der Kritikpunkte. Begonnen hat man bei der optischen Präsentation: Zwar ist den Entwicklern leider nicht gelungen, die Grafikengine auf Mid-Res zu trimmen oder gar das 4MB-Modul zu nutzen, aber dennoch hat sich das Spiel fein herausgemacht. Durch geschickten Farbeinsatz und weiche Kantenverläufe entsteht im Zusammenspiel mit detaillierten Texturen ein gutes grafisches Gesamtbild. Zwar flackern die Recken im Eifer des Gefechts manchmal noch unglücklich auf oder ein Dropkick geht der Materie zum Trotz durch den Kopf des Gegners - insgesamt kann man aber durchaus Fortschritte erkennen. Um zusätzliche optische Abwechslung ins Spiel zu bringen darf man von nun an auch bekannte Pay-Per-View-Arenen selektieren. Wahlweise findet die Ringschlacht im bekannten Monday Nitro Ambiente, der futuristisch angehauchten Starrcade-Arena oder unter der sengenden Sonne des Bash at the Beach statt. Auf's Gameplay hat dies aber keinerlei Auswirkung, überall catcht es sich gleich gut.

Vom Stuhl getroffen schleudert es Ex-Mr. Perfect Curt Henning schwungvoll in die Ringecke. Der Schiedsrichter läßt solch unsportliche Aktionen anstandslos durchgehen

spielerprofil

Nicht nur Wrestling-Fans sollten sich angesprochen fühlen. Da auf dem Nintendo 64 so gut wie keine empfehlenswerten Beat'em Ups zur Verfügung stehen oder die entsprechenden Titel bereits indiziert sind, darf der Fan von harten Schlagabtäuschen ebenfalls bedenkenlos zugreifen.

schwierigkeit

Wirklich einstellbar! Auf Easy läßt sich mit ausreichend Geduld auch der schwerste Brocken pinnen, auf Normal verlaufen die Matches ausgeglichen, und auf Hard sehen wirklich nur Joypad-Profis dauerhaft Land.

facts

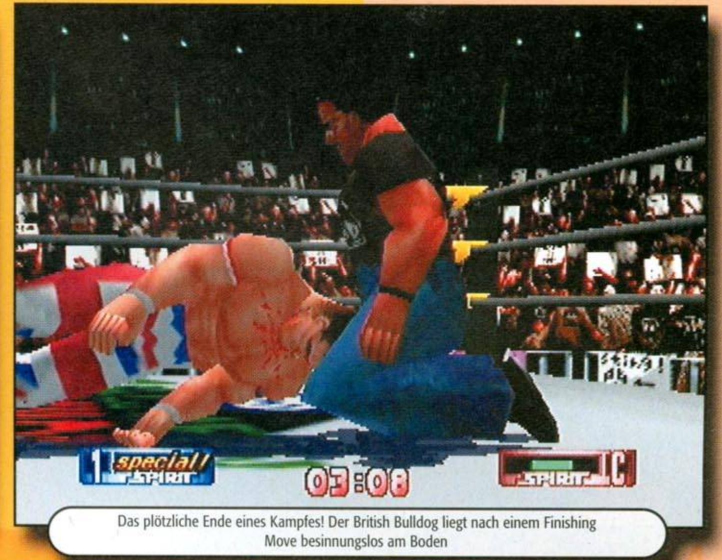
Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Konami
Entwickler:	AKI / THQ
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	129,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Analog	Batterie
	✔		✔
	engl. Texte	**engl. Sprache**	-
	✔		





Stop! Selbst mit Verkehrsschildern prügeln sich die wildgewordenen Wrestler durch den Ring



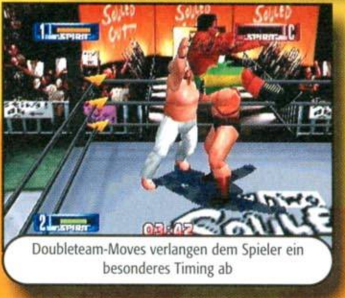
Das plötzliche Ende eines Kampfes! Der British Bulldog liegt nach einem Finishing Move besinnungslos am Boden

Niveauloses Gehampel oder seriöses Beat'em Up?

WCW vs nWo Revenge hat mit dem selben Imageproblem zu kämpfen wie sein Vorgänger - gerade in Deutschland wird der Titel schnell in die „Dumpf und Albern"-Schublade gesteckt - allerdings völlig zu unrecht. Wer mit den Anabolika-Monstern nicht konform gehen will, sollte sich ein Herz fassen und über seinen Schatten springen - schließlich muß es doch nicht immer Ryu sein. An der für ein Beat'em Up enorm wichtigen Steuerung hat man nichts verändert - noch immer kommt man mit zwei Basistasten (Schlagen und Greifen) gut über die Runden. Die unterschiedlichen Manöver sind lediglich eine Timingfrage - entweder man drückt erst kurz die B-Taste und dann lang auf den A-Button - unnötig komplizierte Viertelkreis plus „xyz"-Kombinationen hat man sich erneut gespart. Eine große Rolle spielt auch die Position der Wrestler: Je nachdem, ob man gerade den Rücken sieht oder sich Face to Face gegenübersteht, reagieren die Kämpfer unterschiedlich auf die Joypadbefehle. Für eine nochmals erhöhte Vielschichtigkeit sorgt eine Art Energieleiste: Ist Euer Kämpfer topfit, gelingen selbst schwierigste High-Risk-Manöver vom obersten Ringseil; hat der Lieblingscharakter aber einen mentalen Durchhänger, so gibt es statt dem gewünschten Piledriver einen schmerzhaften Konter, der in Extremfällen sogar im Pin und damit in der Niederlage enden kann. Als Neuerung ist eine Danger-Anzeige hinzugekommen: Steckt ein Wrestler besonders viele Schlagserien ein, so färbt sich sein Energiebalken kurzzeitig dunkelblau. Gelingt in dieser Zeit ein Finishing Move (Griff und Analogstick) oder ein Pin, so kann man den Kampf im Regelfall als beendet ansehen. Wer sich mit solch unspektakulären Siegen nicht anfreunden will, darf gerne wieder die Regeln umkonfigurieren. Für besonders Harte gilt der alte Leitsatz „Bis zum bitteren Ende". Wer nur den T.K.O. als Siegvariante erlaubt, muß solange im Ring bleiben, bis ein Kämpfer bewußtlos zusammenbricht - weder ein Pin noch die Aufgabe retten einen vor brutaen Attacken. An dieser Stelle ist man aber ein kleines bißchen über das Ziel hinausgeschossen: Nach harten Matches krümmen sich die Spieler blutüberströmt am Boden und werden in einer Handicap-Situation gleich mit zwei Baseballschlägern gleichzeitig verdroschen - der Ringrichter schaut pikiert zur Seite und ermahnt lediglich zur baldigen Rückkehr in den Ring. Damit aber auch innerhalb der Seile richtig Spaß aufkommt, darf man das dem Publikum entrissene Schlagarsenal diesmal auch im Ring anwenden. Mit Stopschildern, massiven Metallpokalen und riesigen Müllcontainern kann man notfalls einem Match die benötigte Wende verschaffen oder den Manager des Gegners über den Bildschirm jagen.



Besonders spektakuläre Kampfmomente zeigt die Kamera aus einer anderen Perspektive



Doubleteam-Moves verlangen dem Spieler ein besonderes Timing ab



Der technische Knock Out ist neuerdings auch außerhalb des Rings möglich



Hollywood Hogan hat einige fiese Tricks auf Lager

Wir legen uns an dieser Stelle ausnahmsweise einmal fest: WCW vs nWo Revenge dürfte auf lange Zeit das beste Wrestlingspiel für Konsolenbesitzer bleiben. Zwar werkelt Electronic Arts derzeit schon mit Hochdruck an einem WWF-Lizenzprodukt, viel Spruchreifes gibt es aber noch nicht zu vermelden. Vor allem hinsichtlich der Synthese zwischen seriösem Prügelspaß und überzogener Showeinlage wird es ganz schwer, diesem Hit das Wasser reichen zu können. Zudem versprechen 57 authentische Kämpfer mit gewaltigem Move-Repertoire, zahlreiche Spielmodi (Battle Royal, Handicap, Tag Team und fünf Tournaments) und eine brillante Aufmachung mit opulentem Intro und stimmungsvollen Einmarschsequenzen auch längerfristig Spaß. Ein Kritikpunkt sei zum Schluß aber dennoch gestattet: Sitzt man überwiegend alleine vor seinem Nintendo 64, so vermag der Funke anfangs nicht so recht überzuspringen. Kommen allerdings mehrere Leute zusammen, so spielt der Titel seine Stärke voll und ganz aus. Dank der eingängigen Steuerung finden auch Rookies schnell ins Spiel, den teilweise nervigen Soundtrack vernimmt man im Getöse eines Rumbles sowieso nicht mehr!

in;former

Von den ehemals angekündigten 80 Charakteren haben wir leider nichts finden können. Zu Beginn hat man Zugriff auf 52 verschiedene Wrestler, die in neun Ligen eingeteilt sind. Gewinnt man einen Titelkampf, so kann der ehemalige Gürtelbesitzer zukünftig auch angewählt werden. Später gibt es sogar noch einen neuen Event, den sogenannten TV Title. Hat man auch diesen durchgespielt, gibt es den letzten Bonus-Charakter - somit kommt man auf insgesamt 57. Wo sich der Rest versteckt hat, konnten wir trotz intensiver Testsessions leider nicht klären. Dennoch, die Anzahl an Kämpfern ist völlig ausreichend und stellt einen regelmäßig vor die Qual der Wahl. Sollte sich allerdings doch noch etwas anderes ergeben, so halten wir Euch mittels der First Aid auf dem Laufenden.



10 von 10

GRAFIK 7
SOUND 7
GAMEPLAY 10

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... WWF Warzone (PSX/N64, FG 10/98) oder WCW vs. nWo World Tour (N64, FG 2/98) mochtet.

NINTENDO 64

extreme G XG2

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN – FABIAN DÖHLA

Mit extreme-G war das Ende letzten Jahres so ein Ding. Die gesamte Fachpresse (uns eingeschlossen) jubelte das Spiel über den sprichwörtlichen günen Klee und war sich einig, den wipEout-Killer, die Future Racer-Referenz, einfach das Größte seit Erfindung der Currywurst vor sich zu haben. Eigenartig war nur, daß nach Veröffentlichung des Spiels allerorts Kritik laut wurde. Der Tenor war, daß extreme-G ja ganz gut sei, doch beileibe keine 10 von 10 respektive 90%+ verdient habe. Und die Kritiker hatten recht, wir, die Tester des Acclaim-Rennspiels hatten uns wohl etwas verschätzt, das Zauberwort hieß „Langzeitmotivation". Die Spaßkurve bei extreme-G hält sich vor allem im Ein-Spieler-Modus ca. eine Woche am obersten Limit, um dann rapide und radikal einige Etagen tiefer zu fallen. Aus organisatorischen Gründen war es den Redaktionen aber nur gestattet, einen Tag mit der Testversion von extreme-G zu verbringen, nach acht bis zehn Stunden stellte sich das „Oooch"-Erlebnis noch nicht ein, der Gesamteindruck war überall hervorragend-, bis auch wir dann das Spiel länger zu Hause spielten. Um es ehrlich zu sagen, der erste Teil wäre mir heute nicht mehr als eine gute 7 bzw. eine schlechte 8 wert. Der Hauptkritikpunkt, nämlich daß das Teilchen so schnell ist, daß man ohne Bandenberührung nicht fahren und deshalb das Runterbremsen an selbigen von Werksseite her ausgestellt wurde, wiegt einfach zu stark. Der zweite Teil mit dem Namen XG2 hat dieses Manko nicht mehr, Berührungen mit der Bande führen, wie von anderen Rennspielen gewohnt, zu Zeitnachteilen in der Endabrechnung. Überhaupt hat man sich einiges einfallen lassen, um Wiedergutmachung zu leisten. So durften extreme-G-Begeisterte Bike-Entwürfe an Probe senden, von denen auch einige im Spiel zu finden sind. Eine deutsche Teilnehmerin hat laut Probe den besten Entwurf gemacht, das WASP-Bike. Zudem hat man dreimal mehr Strecken im Spiel als im ersten Teil untergebracht, wobei es zwölf Basiskurse mit je zwei Ausbaustufen sowie einen Mirror Mode gibt. Auf der Strecke liegen 19 verschiedene Waffensysteme herum, und die sechs Battle Arenas, die im letzten Teil völlig verschenkt waren, kann man nun mit Panzern befahren, was echten Shoot'em Up-Spaß für zwei bis vier Personen bedeutet. Doch nach dem Einschalten des Moduls wird man sich wohl erst einmal mit dem Extreme Contest auseinandersetzen, einer Quelle des Spaßes und vieler Extra-Bikes, Zusatzstrecken und ziemlich durchgeknallter Cheat-Modi. Die erste Klasse Atomic wurde wohl zum Warmfahren eingerichtet und

Die Röhren wurden erst nach dem Erscheinen von F-Zero X integriert, diese Inspiration geben die Programmierer offen zu

Jedes Fahrzeug weist eine Bordkanone auf, die allerdings nicht mit unendlichen Energiereserven gesegnet ist

spielerprofil

Geeignet für alle Future Racer-Fans und extreme G-Liebhaber. Rennspielfans mit Hang zum Realismus sollten nicht zugreifen. Ansonsten empfehlen wir ausprobieren, vor allem dann, wenn man den ersten Teil nicht besonders gut fand.

schwierigkeit

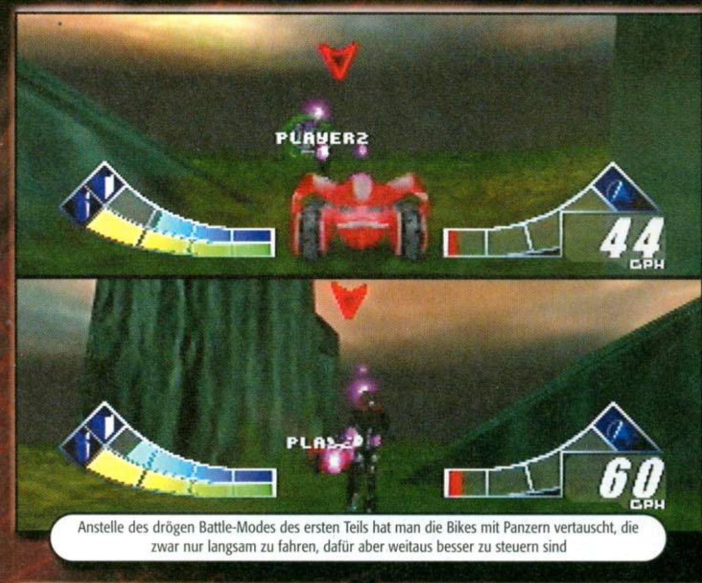
Um die höchsten XG2-Weihen zu erreichen, sollte man schon sehr gut fahren können und die Strecken im Schlaf kennen. Ansonsten wartet man auf den Zaubercode, den wir in einer der nächsten Ausgaben abdrucken.

facts

Spieler:	1-4
Level:	12 Strecken
Genre:	Future-Racer
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Probe
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Dezember
ca. Preis:	129,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	4 MB
✔	✔		
	engl. Texte	engl. Sprache	
	✔		




Anstelle des drögen Battle-Modes des ersten Teils hat man die Bikes mit Panzern vertauscht, die zwar nur langsam zu fahren, dafür aber weitaus besser zu steuern sind


Das Berühren der Curps verlangsamt das Bike nun ziemlich stark, deshalb sollte man die Nitros auch nur auf gerader Strecke zünden


Auch im Vier-Spieler-Splitscreen kommt die Grafikengine nicht ins Stottern

Solange Energie vorhanden ist, schützt ein Energiefeld die Fahrer bei Kollisionen


Der Superturbo beschleunigt Euch auf unglaubliche Geschwindigkeiten


Die Strecken beinhalten eine Menge Abzweigungen und Alternativrouten


Wer schweres Geschütz mit sich führt, muß Geschwindigkeitsverluste hinnehmen

Ein Scheinwerfer bringt Licht in die Dunkelheit.

beinhaltet nur vier Strecken. Hat man diese „Hürde" genommen, öffnet sich die Critical Mass-Klasse, in der acht Rennen gefahren werden müssen. Diese Veranstaltung ist schon etwas anspruchsvoller, richtig lustig wird es allerdings erst bei Meltdown, denn nun stehen zwölf Welten offen. Wie hart man das Rennen gestaltet haben möchte, kann man durch das Einstellen des Schwierigkeitsgrades bestimmen. Jedoch verändert sich dann nicht nur die Aggressivität der Gegner, die Strecken werden dann auch in ihrem Design verändert. Hat man endlich alle Cups und Trophäen gewonnen, wird man nicht nur auf einen unglaublichen Fundus an Bikes zurückgreifen können, sondern auch lustige Cheats wie Rennen ohne Bike oder ohne Texturen einstellen können. Hinzu kommt noch ein weiterer Rennmodus, das Duell. Hier fährt man gegen nur einen Gegner und erweitert mit zwölf erfolgreichen Rennen seinen Fuhrpark erneut erheblich, bis man endlich das perfekte Bike unterm Hintern hat, welches optimale Geschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Waffengewalt aufweist. Dann bleiben nur noch der Time Trial-Modus, um Bestzeiten herauszufahren, oder der Arcade-Modus, in dem man ziemlich albernen Minifahrzeugen hinterherfährt und diese abschießt, bzw. die Einzelrennen gegen menschliche Teilnehmer via Vier-Spieler-Splitscreen.

Sehr gut, aber nicht extrem

Diesmal mußte sich XG2 einem Langzeittest unterziehen, der sich gewaschen hatte. Wir haben verschiedene Tester vor das Spiel gesetzt, um eine möglichst breite Basis an Meinungen einfließen zu lassen. Die Grafik fiel zwar positiv auf, Probes Trick haben wir jedoch schnell durchschaut. Die Kurse bestehen oftmals aus schnellen Kurvenpassagen, abfallenden oder ansteigenden Röhren oder langen Geraden in den dunstigen Horizont. Jede Möglichkeit wurde genutzt, um Grafikaufbau aus dem Bild verschwinden zu lassen, was jedoch auf Kosten des Streckendesigns ging. So wirkt die Streckenführung oftmals erzwungen, konfus und überfrachtet. Die Geschwindigkeit der Bikes wurde gegenüber dem ersten Teil merklich gedrosselt, die Steuerung hat sich nicht verändert, doch man hat nun endlich reelle Chancen, ohne anzustoßen zu fahren, auch wenn dies gerade in den engen Kurven nicht ganz einfach ist. Wir können allerdings der wirklich beeindruckenden Grafik keine höhere Wertung als 8 von 10 geben, und daran ist Acclaim selbst schuld. XG2 unterstützt die 4MB-Erweiterung nicht, deshalb müssen wir angesichts der Turok 2-Referenz gewaltig nach unten werten. Der Sound ist absolut grandios; fährt man einmal im Schritttempo an den Aufbauten wie Maschinen, riesigen Schaufelrädern oder anderen Konstruktionen, die Geräusche erzeugen, vorbei, hört man, daß die Positionierung im virtuellen Raum perfekt stimmt und immer wieder neu in Echtzeit berechnet wird. Surround-Fetischisten werden trotz fehlendem Dolby-Symbol ihren Spaß haben. Das Gameplay ist wie erwähnt gut gelungen, man kann die Bordkanonen durch langes Drücken der Feuertasten aufladen, und die 19 Waffensysteme machen insofern Spaß, als man sich die verschiedenen Symbole kaum merken kann und immer wieder überrascht ist, was man da wohl gerade eingesammelt hat.

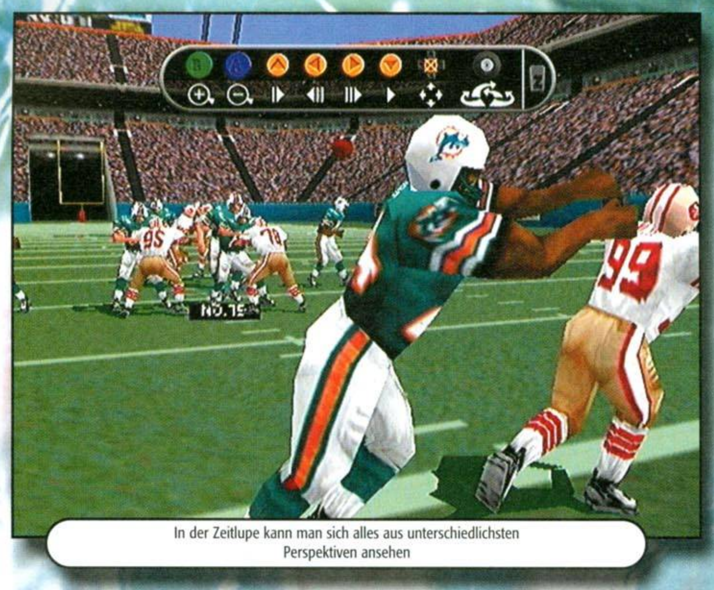
Probes neuer Future Racer macht weder F-Zero X noch wipEout Konkurrenz, nicht etwa, weil es ein schlechteres, sondern weil es ein anderes Spiel ist. Etwas hektisch, kunterbunt, mit Gimmicks überladen und mit sovielen Optionen versehen, daß man sich mit irgendeinem Modus schon angesprochen fühlen wird. Wer den ersten Teil nicht mochte, wird mit dem zweiten auch nicht viel anfangen können. Gehört man allerdings zu den Leuten, die sich gedacht haben, daß der erste Teil mit entsprechenden Verbesserungen ein sehr gutes Spiel gewesen wäre, wird man seine Erfüllung finden. Für Ex-Geh3 oder wie auch immer die Fortsetzung heißen wird, wünsche ich mir Hi Res-Grafik, breitere Straßen, weniger Kurven und durchdachteres Streckendesign.



MADDEN NFL 99

Holger Gößmann - Götz Schmiedehausen

In der letzten Ausgabe konnten wir Euch Madden NFL 99 für die PlayStation vorstellen, das schon ahnen ließ, daß man im Hause EA Sports die Herausforderung von NFL Quarterback Club angenommen hat. Es sei schon vorweggenommen, daß die 99er-Variante mächtig zulegen konnte und eine echte Alternative zum Acclaim-Machwerk darstellt. Doch eins nach dem anderen. Die folgende Spielbeschreibung können sich all diejenigen sparen, die den PlayStation-Test in der letzten Ausgabe gelesen haben; gegenüber der Version für Sonys 32-Bitter wurden nämlich nur die Grafik verbessert und die FMVs herausgenommen, die wegen Platzmangels nicht den Einzug in das 96-Megabit Modul geschafft haben. Optionsvielfalt war ja schon immer eine der Stärken von EA Sports. Als Spielmodi stehen Training, Exhibition, Cust. Season, Season, Tournament, Fantasy Draft und Franchise zur Verfügung. So bleibt kein Wunsch offen, denn die Trainingsfleißigen können einen Spielzug bis zum Erbrechen proben, während die Managertypen im Franchise-Modus ein Team bis zur Ligaspitze führen


In der Zeitlupe kann man sich alles aus unterschiedlichsten Perspektiven ansehen



Über 90 Teams stehen zur Auswahl, darunter auch einige aus vergangenen Jahren



Optionen noch und nöcher gibt's auch in der 99er Version von Madden

können. Der Handlungsrahmen ist allerdings auf Ein- und Verkauf von Spielern beschränkt, die sich unter der Saison auch schon mal ganz gerne verletzen und ausfallen. Auf dem Feld muß sich der Spieler auf wechselnde Witterungseinflüsse wie Wind und Schnee einstellen, die besonders bei Field Goals und Punts zu beachten sind: Madden kann jetzt, wie der direkte Konkurrent auch, mit Polygondarstellung glänzen, was besonders bei Laufspielen nützlich ist. Hier kann jetzt schon mal ein Tackle gebrochen werden, wenn der Verteidiger den heranstürmenden Running Back nicht richtig zu fassen bekommt. Die Saisonfortschritte können wie üblich auf dem Memory Pak abgespeichert werden.

Gleich gut

Madden NFL ist für das N64 ein absolutes Highlight. Schnelle Spielzüge, die exakt vorausgeplant werden können, Optionsvielfalt, geniale Grafik, -was will der Spieler mehr? Besonders viel Laune macht es, in der Zeitlupenwiederholung millimetergenau zu beobachten, wie ein plötzliches Überkreuzen der Lauflinien von zwei Receivern die Verteidiger sich gegenseitig behindern läßt. Als Folge davon ist ein Mann völlig frei - Touchdown! In keiner Beziehung braucht sich Madden dabei vor seinem direkten Konkurrenten verstecken. Die Grafik ist erstklassig, und auch all die kleinen Feinheiten wie Line-Shift mittels der L- und R-Tasten wurden mit in das Game eingebaut. Auch die zwei Hauptkritikpunkte der PlayStation-Version (zu hoher Schwierigkeitsgrad und Foulentscheidungen gegen die eigene Mannschaft in aussichtsreichen Situationen) wurden ausgemerzt. Warum es wieder nicht zur Höchstwertung langt, liegt an unserem zeitbezogenen Wertungssystem. NFL Quarterback Club ist immerhin schon ein Jahr alt und wird mittlerweile zum Sonderangebot von 49,95


Das Laufspiel hat die Verteidigung erwartet

DM verkauft. Da Madden 99 aber in keinem Punkt klar besser ist, mußten wir eine 9 von 10 aussprechen, denn von zwei gleich guten Games scheint uns das günstigere die bessere Alternative.

Madden 99 stellt eine klare Verbesserung gegenüber den Vorgängern dar. Der Gegner ist intelligent, der Schwierigkeitsgrad fair, das Gameplay schnell und die Motivation hoch. Weil es aber nicht gelang, NFL Quarterback Club in einigen Punkten klar abzuhängen, mußten wir die Höchstwertung verweigern. Das Acclaimprodukt ist zwar nirgends klar besser, kostet dafür aber einen knappen Hunderter weniger. Trotzdem kann man den Footballverrückten den Kauf nur dringend ans Herz legen, denn Madden ist ein ganz klares Spitzenprodukt. Allerdings wird sich das neueste EA Sports Produkt dem Vergleich mit NFL Quarterback Club 99 stellen müssen. Wie dieses Kräftemessen ausgeht, können wir Euch in der nächsten Ausgabe verraten.

spielerprofil

Footballfans müssen sich Madden NFL 99 auf jeden Fall zulegen. Wer ganz gerne mal ein Ründchen des harten Sports zockt, sollte das Game sicherheitshalber anschauen und den Vergleich zum Acclaim-Produkt ziehen, bevor er zugreift.

schwierigkeit

Der Schwierigkeitsgrad ist in drei Stufen einstellbar und bietet für jeden Zocker die optimale Herausforderung.

facts

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	129,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	Dolby Surround
✔	✔		✔

	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔		



9 von 10

GRAFIK	10
SOUND	8
GAMEPLAY	10

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... NFL Quarterback Club 98 (N64, FG 12/97) mochtet!

NFL BLITZ

Es ist wie jedes Jahr: Anfang September bis Mitte Oktober wird die Videospielgemeinde mit Produkten, die das NFL-Label tragen, zugeschüttet. Da auch Midway an dem Hype um die muskelgedopten Rüstungsträger mitverdienen möchte, schickt man NFL-Blitz ins Rennen. Midway wollte sich von den anderen Spielen des Footballgenres absetzen und programmierte, wie üblich, ein Fun-Sport-Game. Optionsvielfalt kann man da ja bekanntlich nicht erwarten. Es stehen gerade mal Season und Exhibition zur Auswahl. Dann geht's ohne Umschweife direkt aufs Spielfeld, wo einen nicht ein stimmungsvoller Coin-Toss erwartet, sondern vielmehr der direkte Kick-off in die eigenen Arme. Daraufhin bekommt man noch kurze Instruktionen, bevor man mit der Pille in der Hand von den anstürmenden Gegnermassen in Grund und Boden gehauen wird. Bei NFL-Blitz muß man nicht 10 sondern 30 Yards mit 4 Spielzügen (Downs) erreichen. Dabei ist das Spieltempo ungleich höher; man kann NFL-Blitz vom Gamespeed her mit bisher keinem Footballspiel annähernd vergleichen. Auch der Härtegrad liegt über dem Durchschnitt, denn beim Midway-Machwerk gibt es keine Strafen. So gleichen die Tackles eher den Catcherhandgriffen aus WCW Revenge, und auch die Tatsache, daß der Schiedsrichter schon lange abgepfiffen hat, hindert die gegnerische Mannschaft nicht daran, den soeben gefällten Spieler nochmal „nachzubearbeiten". Ganz im Zeichen früherer Erfolge kreierte Midway auch hier einen Turboknopf, der für optisch besonders spektakuläre Aktionen sorgt. Und genau darauf ist NFL-Blitz ausgelegt, eine geplante und sauber durchgeführte Aktion ist hingegen kaum möglich.



Nach dem harten Tackling fliegen beide erstmal rund fünf Yards durch die Luft



Die obligatorischen Freudentänze der Muskelpakete sind auch mit von der Partie

FIRST DOWN!

Nachtreten ist bei NFL-Blitz erlaubt


Wie ein Strich zieht das Ei über das Spielfeld. Der angespielte Spieler blinkt weiß

Was der Bauer net kennt, frißt er net

Wir erinnern uns: In grauer Vorzeit da ward ein neues Genre geboren, das Licht in den 16-Bit-Sportspielalltag bringen sollte. NBA-Jam hieß das Teil und bescherte der Firma Midway unter dem Label von Acclaim den einzig wahren Hit ihrer Firmengeschichte. Weil aber die Macher sich schon kurze Zeit hinterher entschlossen, nie wieder richtig zu arbeiten, dürfen wir uns heute so einen Misthaufen in Modulform reinziehen. Nachdem nämlich NBA-Jam bis zum letzten ausgereizt war, verlegte man das Spielprinzip kurzerhand auf's Eis und verbrach 2 on 2 Open Ice Challenge. Jetzt ist das Footballei das nächste Opfer der dreisten Kopiermethode. Doch kommen wir von der moralischen nun zur fachlichen Kritik: NFL-Blitz ist so dermaßen schnell, daß ein geordneter Spielaufbau nicht möglich ist. Man feuert also die Pille mit Volldampf in das Spielerknäul vor sich und hofft das Beste - ganz toll! Der Computer dagegen läßt sich nur sehr ungern auf Fehlpässe ein. Anfangs freut man sich über die spektakulären Tackles, später merkt man, daß dies nur ein Blender für die zahlreichen spielerischen Schwachstellen ist.

Midway ist neben SNK die Galleonsfigur für Beständigkeit im Videospielgenre - natürlich im negativen Sinn. Nachdem die Macher von NBA-Jam selbst den finanziellen Bodensatz der Sequelserie ausgekratzt haben, versucht man uns nunmehr mit dem selben Spielprinzip, allerdings auf dem grünen Footballrasen, die Kohle aus der Tasche zu ziehen. Nein, danke! Selbst wer vom Fun-Sport à la Midway partout nicht genug bekommen kann, wird durch die schwache Steuerung und das dumpfe Spielprinzip abgeschreckt. Um die Eintönigkeit perfekt zu machen, hat Midway wohl bewußt darauf verzichtet, ein Laufspiel ins Game einzuprogrammieren. Stattdessen wird das Ei quer über den Platz gefeuert, meist ohne Kenntnis darüber, ob der angespielte Recke überhaupt frei steht, die hervorragende Übersicht macht's möglich. Und einfach ein paar Grafikgags als Verkaufsargument anzuführen, das hat vielleicht noch in grauer Vorzeit geklappt, aber mit Sicherheit nicht in der Zeit der Next-Generation-Konsolen.

spielerprofil

Dieses Game kann man nur den absoluten Footballfreaks mit Hang zum Wrestling empfehlen, die schon immer mal Pass-Interference und Delayed Hit zelebrieren wollten. Alle anderen machen einen weiten Bogen um dieses Modul. Bestenfalls für eine haßerfüllte Session mit dem besten Kumpel taugt NFL-Blitz.

schwierigkeit

Unübersichtlichkeit und zu hektisches Gameplay bedingen den hohen Schwierigkeitsgrad. Geplante Aktionen sind nur mit viel Glück von Erfolg gekrönt.

facts

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Fun-Sports
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
ca. Preis:	149,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	4 MB
✔	✔		
	engl. Texte	**engl. Sprache**	**US-Import**
			✔



4 von 10

GRAFIK 7
SOUND 7
GAMEPLAY 4

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... NBA Jam T.E. (PSX, FG 6/95) mochtet!



Fabian Döhla – Andreas Binzenhöfer

Was lange währt, wird endlich gut? Seit der ersten Ankündigung des waghalsigen Unterfangens, den PlayStation-Hit V-Rally für Nintendos 64-Bitter zu konvertieren, hat es nun tatsächlich eine Testversion in unsere Redaktionsräume geschafft. Natürlich stellt sich gleich zu Beginn die Frage, wie die Cartridge-Variante gegenüber dem mittlerweile als Platinum-Schnäppchen erhältlichen PlayStation-Counterpart abschneidet. Das Urteil ist leider schnell gefällt: die Nintendo-Umsetzung kostet nicht nur mehr als das doppelte, sondern zieht auch in den Kategorien Grafik, Sound und Steuerung den kürzeren. Und dennoch, man kann nicht abstreiten, daß V-Rally Edition 99 eines der besten Third Party-Rennspiele für das Nintendo 64 darstellt. An der Optionsvielfalt hat man zum Glück nicht viel geändert: zahlreiche Spielmodi wissen auch längerfristig zu motivieren. Liebhaber von arcadelastigen Rasereien im Stile des Klassikers Sega Rally kommen im Arcade-Modus auf ihre Kosten. Gegen drei Computergegner gilt es, die Oberhand auf dem virtuellen Asphalt zu behalten, was allerdings nicht immer ganz leicht ist, sind die CPU-Fahrer doch mit allen Wassern gewaschen. Spätestens seit Colin McRae Rally dürfte aber dem zweiten Spielmodus Weltmeisterschaft deutlich mehr Aufmerksamkeit zukommen. Hier ist man ganz auf sich alleine gestellt und fährt lediglich gegen die Uhr - abgerechnet wird erst nach der letzten Runde. Nur bei dieser Spielart kann man beweisen, zu welchen Leistungen man ohne störende Fremdeinwirkung in der Lage ist.



Die Anzeige oben links zeigt die Abstände zur Konkurrenz an



Ärgerlich! Die CPU-Fahrer erwischen regelmäßig einen besseren Start



Der grafisch bescheidene Zwei-Spieler-Modus ermöglicht nur ein Duell ohne Computerfahrer

Rüpelhafte Gegner ebnen einem permanent den Weg in die Streckenbegrenzung, überstehen diese Manöver aber im Regelfall wesentlich unbeschadeter als man selbst



Im Kampf um wertvolle Sekunden kommt es zu harten Duellen, die leider nicht immer ganz fair ausgetragen werden

Wie? Rally?

Da die Frage des Systemvergleichs recht schnell geklärt ist, geht es nun um das nächste essentielle Thema des Rennspielgenres, die Steuerung. Leider offenbaren sich auch hier einige Mankos, die man aber nicht unbedingt den Entwicklern von Eden Studios in die Schuhe schieben sollte. Im Vergleich zum 32-Bit-Original fällt auf, das sämtliche Lenkbefehle eine gewisse Schwammigkeit nicht vermeiden können. So schaukelt das Fahrzeug nach leichten Fahrfehlern bei den anschließenden Korrekturversuchen in Windeseile auf und stellt sich anschließend quer - man könnte fast den Eindruck gewinnen als besäßen die Rennboliden Blattfedern statt straffer Rennsport-Fahrwerke. Dieser Effekt hat zur Folge, daß man mit schöner Regelmäßigkeit im Kies landet und damit den Anschluß an das Führungstrio verliert, das zudem die lustige Eigenschaft besitzt, stets fehlerlos zu fahren. Der für Rennspiele nicht unbedingt geschaffene Analog-Stick verschafft auch keine Abhilfe, sondern verschärft das Problem noch. Selbst auf digitalem Wege hat man seine liebe Not, Herr über den eigenen Wagen zu bleiben - gerade in diesem Punkt zeigt sich das PlayStation V-Rally wesentlich ausgereifter.

Doch genug der Schelte, denn zumindest grafisch hat man sich ordentlich ins Zeug gelegt. Abwechslungsreiche Texturen und thematisch aufwendig gestaltete Strecken sind der eine Pluspunkt, und auch Nebel

spielerprofil

V-Rally Edition 99 spricht vor allem Freunde von realitätsnahen Rennspielen an. Wer schon lange keinen Drang mehr danach verspürt, grüne oder rote Schildkrötenpanzer über die Strecken zu verteilen, der bekommt mit diesem Spiel eine ernstzunehmende Alternative - selten bekam man auf dem Nintendo 64 ein derart authentisches Fahrgefühl vermittelt.

schwierigkeit

Anspruchsvoll. Notorische Bleifuß-Piloten landen blitzschnell in der angrenzenden Botanik oder drehen zahlreiche zeitraubende Pirouetten - aber keine Angst, Übung macht den Meister!

facts

Spieler:	1-2
Level:	40 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Eden Studios
Testmuster:	Infogrames
Veröffentlichung:	Ende November
ca. Preis:	119,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Analog	Batterie
	✔		
	dt. Texte	dt. Sprache	Modulspeicher
	✔	✔	✔







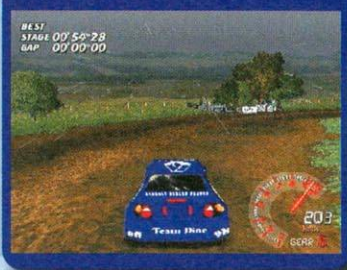
Leider „nur" ein Grafikfehler! Egal mit welcher Geschwindigkeit man in Hindernisse rauscht, die Fahrzeuge nehmen keinerlei Schaden



Auf Schnee sollte mit dem Gaspedal nur vorsichtig umgegangen werden, da man sonst binnen kürzester Zeit den Anschluß zum restlichen Fahrerfeld verliert

in;former

Während Nintendo-Fans nun endlich Ihr erstes V-Rally haben, gibt es auf der PlayStation zwischenzeitlich schon preisgünstigen Nachschub. Die Platinum-Edition von V-Rally Championship Edition ist im Gegensatz zu anderen Relaunches aber keinesfalls eine neu aufgelegte 1:1-Kopie. Für lächerliche 50 Märker bekommt man diesmal auch Dual Shock-Effekte und ein neues Auto - bleibt zu hoffen, daß andere Hersteller diesem lobenswerten Beispiel folgen und ihre Platinum-Titel ebenfalls nochmals tunen. Für Rennsport-Fans ist V-Rally Championship Edition Platinum derzeit nach Colin McRae Rally die beste Wahl.





Wer zu schnell durch die Botanik brettert, bekommt die Quittung in Form von spektakulären Überschlägen

gibt es wirklich nur dort, wo er angebracht ist (zum Beispiel im regnerischen England), ansonsten genießt man eine ungetrübte Fernsicht, die bei anderen Third-Party-Produkten in dieser Form selten anzutreffen ist. Diesen Durchblick erkaufte man sich jedoch durch nervige Pop Ups, die ganze Gebirgsmassive erst im letzten Moment auf den Bildschirm zaubern. Auch hinsichtlich der Slowdowns hat man die Hardware nicht ganz in den Griff bekommen - gerade bei Drängeleien mit mehreren Fahrzeugen merkt man deutlich, daß die Framerate ab und an leicht abfällt. Akustisch gibt's auch nichts Erquickendes zu berichten. In den Menüs läuft im Hintergrund eine dezent langweilige Melodie und die deutsche Sprachausgabe des Beifahrers klingt, als ob man sie per Telefonat aus Übersee ins Spiel implementiert hätte.

V-Rally Edition 99 ist leider wieder ein zweischneidiges Schwert, das sein Gesamtrating nicht zuletzt deshalb erhält, da die Konkurrenz in dem Sektor der realistischen Rennspiele äußerst klein ausfällt. Mit der PlayStation-Version kann das Modul in keiner Hinsicht konkurrieren - ein Armutszeugnis, schließlich ist das erste V-Rally bereits seit über einem Jahr auf dem Markt. Schlecht ist das Produkt aber keineswegs, doch einen ähnlichen Quantensprung wie seinerzeit die erste Version stellt es definitiv nicht dar. Zwar hinterlassen sowohl die Streckenvielfalt als auch hübsch präsentierte Hi Res-Menüs einen soliden Eindruck, die unpräzise Steuerung und eine durchwachsene Grafikengine sorgen jedoch im Gegenzug für kräftigen Punktabzug.



7 von 10

GRAFIK 7
SOUND 7
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... V-Rally (PSX, FG 8/97), Multi Racing Championship (N64, FG 9/97) oder Rally Cross (PSX, FG 5/97) mochtet.



NHL 99

Andy Puhl - Holger Gößmann

Die Sommerzeit ist vorbei, es wird so langsam kälter, die Seen frieren allmählich zu. Zeit, die Badehose gegen die Schlittschuhe einzutauschen, Zeit für das coolste Spiel der Welt, Zeit für Eishockey! EA Sports sorgt mit der neuesten Ausgabe der NHL-Reihe, NHL 99, dafür, daß die langen, frostigen Winterabende einen Sinn bekommen. Und nicht nur PlayStation-Besitzer werden diesmal in den Genuß eines Schlagschusses von der blauen Linie kommen, erstmals erscheint EA Sports Eishockey auch auf dem N 64. Nach einem bombastischen Intro (etwas abgespeckt auf dem 64-Bitter) mit vielen actiongeladenen Eishockey-Szenen erscheint das neugestylte Hauptmenü. Dank der vorbildlichen Übersichtlichkeit findet man sich schnell zurecht und kann aus mehreren Optionen wählen. Für blutige Anfänger bietet die PlayStation-Version einen Trainingsmodus an. In diesem kann man sich die Grundtechnik aneignen und lernen, wie man die Spieler richtig steuert - ganz ohne Druck und Aufregung. Recht amüsant ist dabei, wie die Spieler trotz leerer Zuschauerränge nach einem Torerfolg jubeln, als ob sie gerade den Stanley Cup errungen hätten. Es dauert auch nicht allzu lange, bis man den Dreh raushat, denn die Steuerung ist zum Glück sehr einfach gehalten. Mit zwei bis vier Knöpfen hat man alle Aktionen im Griff. Unmögliche Kombinationen à la „Dreimal die X-Taste gleichzeitig mit der O-Taste und R1-Taste drücken" bleiben uns Gott sei Dank erspart (Hallo, FIFA!).

Auch NHL-Rookies haben eine Chance!

Für Neulinge ist zunächst die Anfänger-Stufe empfehlenswert. Hier kann auch der Laie bereits nach kurzer Zeit seine ersten Tore und Siege bejubeln. So leicht man sich auch auf dieser Stufe tut, so knüppelhart wird

▶ spielerprofil

Eishockey-Fans und die, die es werden wollen, kommen an NHL 99 nicht vorbei.

▶ schwierigkeit

Mehrere Schwierigkeitsstufen garantieren, daß der Anfänger sich leicht tut und der Profi sich die Zähne ausbeißt. Langfristige Motivation ist auf jeden Fall garantiert.

▼ facts

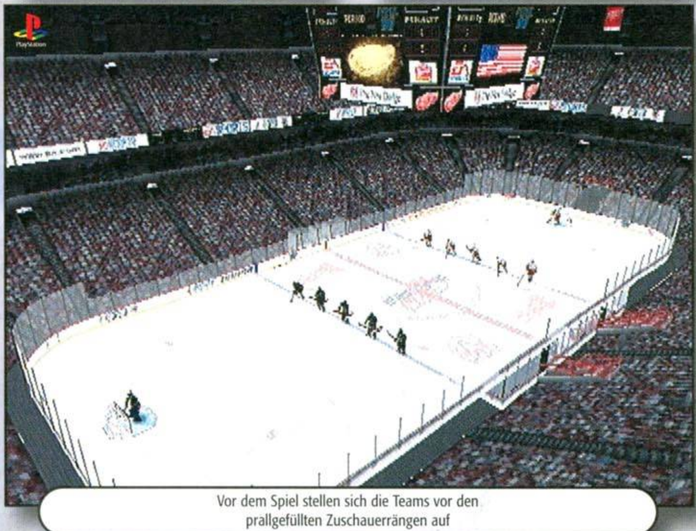
Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Oktober
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
	dt. Texte	dt. Sprache	
Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	Dolby Surr.
	dt. Texte	engl. Sprache	

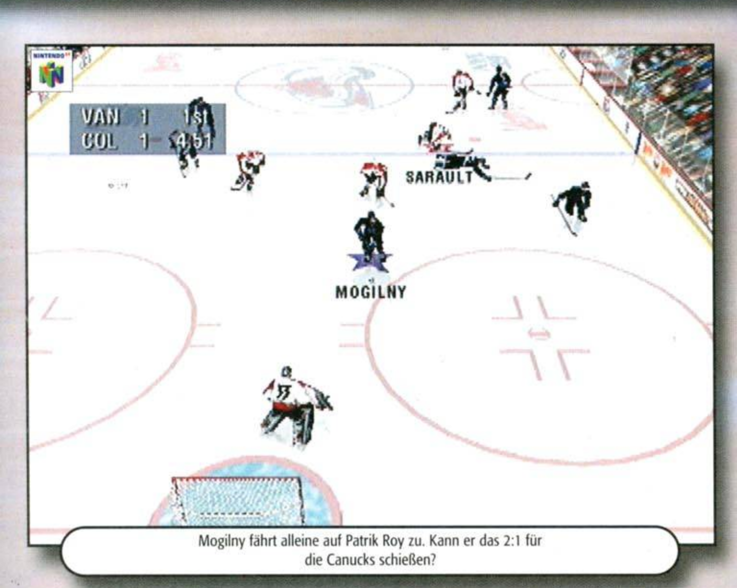

Keine Chance für Olaf Kölzig, der Puck schlägt neben dem Pfosten ein


Bully vor dem Tor der Capitals

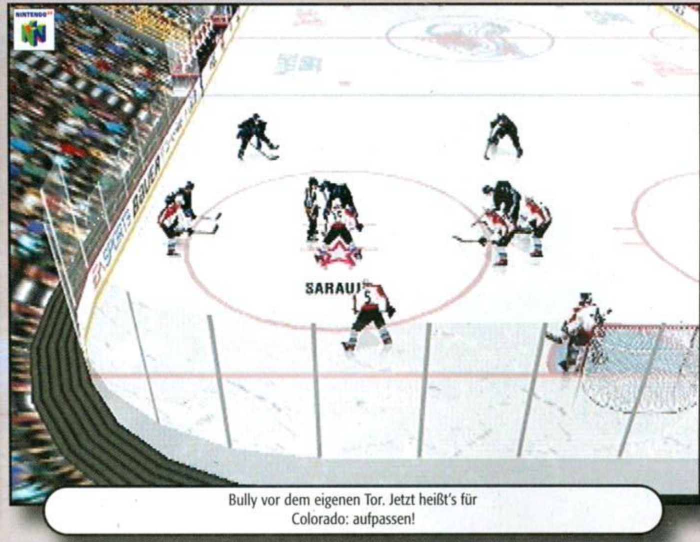

Knapp vorbei ist auch daneben...


Vor dem Spiel stellen sich die Teams vor den prallgefüllten Zuschauerrängen auf

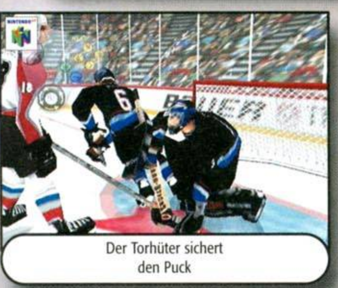




Mogilny fährt alleine auf Patrik Roy zu. Kann er das 2:1 für die Canucks schießen?



Bully vor dem eigenen Tor. Jetzt heißt's für Colorado: aufpassen!


Der Torhüter sichert den Puck



Nichts ist schöner als Torjubel




Vorfreude vor dem Aufprall: Gleich tut's weh....

in;former

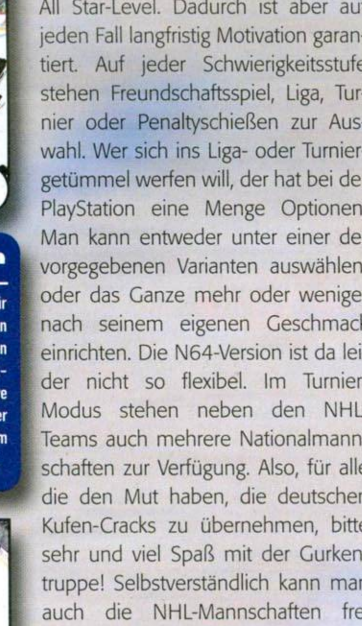
Im Vergleich zu NHL 98 hat EA Sports sich zumindest für die Play Station einiges einfallen lassen. Zum einen garantieren die neue Trainings- und Anfänger-Optionen einen leichteren Einstieg in das Spiel. Neben den NHL-Regeln werden auch die internationalen Regeln inklusive größerer Eisfläche angeboten. Motion-Capturing der NHL-Stars sorgt für noch mehr Realitätsnähe. Außerdem wurden die Taktikstrategien erweitert und aufgemöbelt.



Mit 59 Meilen pro Stunde fliegt der Puck auf das Tor



Riesenchance für die Rangers, auf 2:0 zu erhöhen



es dafür auf dem Pro- oder gar dem All Star-Level. Dadurch ist aber auf jeden Fall langfristig Motivation garantiert. Auf jeder Schwierigkeitsstufe stehen Freundschaftsspiel, Liga, Turnier oder Penaltyschießen zur Auswahl. Wer sich ins Liga- oder Turniergetümmel werfen will, der hat bei der PlayStation eine Menge Optionen. Man kann entweder unter einer der vorgegebenen Varianten auswählen, oder das Ganze mehr oder weniger nach seinem eigenen Geschmack einrichten. Die N64-Version ist da leider nicht so flexibel. Im Turnier-Modus stehen neben den NHL-Teams auch mehrere Nationalmannschaften zur Verfügung. Also, für alle die den Mut haben, die deutschen Kufen-Cracks zu übernehmen, bitte sehr und viel Spaß mit der Gurkentruppe! Selbstverständlich kann man auch die NHL-Mannschaften frei zusammenstellen, indem man Spieler tauscht oder sogar neue kreiert.

Als wäre man live dabei

Wer gerne schnell zur Sache kommt, kann auch ohne großen Schnickschnack einfach ein Freundschaftsspiel auswählen und schon kann's losgehen. Hier hat sich EA Sports was besonderes einfallen lassen - allerdings nur bei der PlayStation. Die Kamera zoomt von außen auf das Eisstadion zu, im Hintergrund ist dabei auch die jeweilige Stadt zu sehen, ähnliches haben wir auch bei FIFA 99 zu bestaunen.

Niemals zuvor hat ein NHL-Spiel die Stadion- oder zumindest Live-Übertragungsatmosphäre inklusive Kommentatoren und Hallensprecher besser eingefangen. Leider spricht man nur bei der PlayStation deutsch. Teilweise hängen die Kommentare den Aktionen aber etwas störend nach. So wird gerade noch von einem „Monster-Check!!!" (Lieblingsbegriff des Kommentators) gesprochen, während es auf der anderen Seite schon im Kasten geklingelt hat. Außerdem wiederspricht man sich ab und an. Zunächst ist der Torhüter „wahrlich kein Supermann", Sekunden später ist er wieder der Größte. Dafür weiß man genau, wer auf dem Eis gerade was macht, denn die Spielernamen werden selbstverständlich laufend erwähnt oder eingeblendet. Bei der N64-Version muß man sich mit dem amerikanischen Kollegen zufriedengeben, für Spielernamen war zudem auf dem Modul kein Platz mehr.

Grafisch gesehen ist NHL 99 allererste Sahne. Durch das Motion-Capturing echter NHL-Stars läuft alles sehr real ab - man spürt förmlich jeden Bodycheck, das gilt für beide Versionen. Spektakuläre Aktionen und knallharte Schlagschüsse sind an der Tagesordung, Eishockey ist schließlich kein Schachspiel. Als zusätzliches Schmankerl gibt's sogar eine Schußgeschwindigkeits-Anzeige. Spitzenmäßig sind auch die Wiederholungen. Die letzte Aktion kann man sich von allen Seiten aus beliebiger Perspektive und Geschwindigkeit nochmal reinziehen, doch diesen Standard sind wir ja von EA gewöhnt. Während eines Spiels kann man selbstverständlich jederzeit die aktuellen Statistiken abrufen oder die Aufstellungen und Taktiken ändern. Im Liga-Modus gibt's noch eine nette Zugabe, allerdings nur bei der PlayStation. Unter der Rubrick „Heute bei EA Sports" kann man sehen, welche Spieler gerade einen guten oder schlechten Lauf haben, wer gerade verletzt ist und wie lange er ausfällt.

EA Sports hat mit NHL 99 wieder mal ein Meilenstein in Sachen Eishockey gesetzt. Die N64-Version braucht sich hinter der PlayStation-Version nicht zu verstecken. Lediglich in Sachen Optionen und deutscher Sprachausgabe hat die CD dem Modul etwas voraus. Dafür ist beim N64 das Gameplay eine Spur unkomplizierter. Bestechende Grafik, viele Einstellungsmöglichkeiten und mehrere Schwierigkeitsstufen garantieren langfristige Motivation. Anfänger finden den schnellen Einstieg, und wer im All-Star-Modus die Meisterschaft holen will, hat einiges an Trainingsarbeit vor sich. Hier und da gibt es noch kleine Schwächen, doch die verderben den Spielspaß keineswegs. Alles in allem ist NHL 99 derzeit einfach das beste Eishockey-Spiel auf dem Markt.





10 von

	PlayStation	N64
GRAFIK	9	10
SOUND	8	8
GAMEPLAY	10	10

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... NHL 98 (PSX, FG 3/98) oder NHL Breakaway (N64, PSX FG 3/98) mochtet!

KOMBI-TEST



Tel: 02352/953350
Tel: 02352/953285



Auf Wunsch packen wir euch einen Keychain (Schlüsselanhänger) zu Eurer Software Bestellung gratis dazu.

NUR BEI UNS-MIT ENGLISCHER ANLEITUNG-

Die Ultimative Spielkonsole Dreamcast™





- Virtua Fighter 3
- Sega Rally 2
- Pen Pen Thriathlon
- Godzilla Generations
- July

Incl. Spannungswandler auf 220V und Englischer Anleitung

+ 3 Spiele Ihrer Wahl

Unverbindl. Preisempf. 1398,95 DM

Dreamcast Preise nur gültig bei Vorbestellungen bis zum 30 November.

Verlassen Sie sich nicht auf die leeren Versprechungen anderer, sondern sichern Sie sich jetzt Ihre Dreamcast Console bei uns. Und erleben Sie als einer der ersten den Ultimativen Spielspass !

Lieferbar ab Ende Novemb

Die DREAMCAST HOTLINE.........Tägliche News.....Ruft uns jetzt an ! ...02352/953284

Rufen Sie uns an, und stellen Sie sich Ihr Dreamcast Set zusammen ! zb mit einem Spiel Ihrer Wahl + Rgb Kabel + Spannungswandler





CARDS

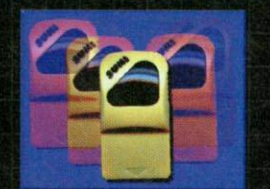
120 Block Memory Card



Memory Card mit 120 Blocks (8 Seiten a´15 Blocks) Led Display Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM

360 Block Memory Card



Memory Card mit 360 Blocks (24 Seiten a´15 Blocks) Led Display Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbindl. Preisempf. 59,95 DM

1080 Block Memory Card



Memory Card mit 1080 Blocks (72 Seiten a´15 Blocks) Led Display Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbindl. Preisempf. 89,95 DM

PADS

Double Shock Analog Controller

NEU!



Double Shock Controller 2 Motoren Technik Erhältlich in 5 verschiedenen Farben Transparent Look

Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM

Jolting Pack



Vibration am Handgelenk Verstärkt den realistischen Spielspass Beliebig erweiterbar Kompatibel zu Digital sowie Standard Analogpads

Unverbindl. Preisempf. 29,95 DM

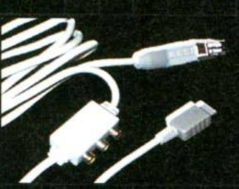
Classic Controller



Digitaler Controller im bewährten Classic - Design Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbindl. Preisempf. 19,95 DM

Rgb Kabel Pro Plus Audio



Rgb Kabel mit zusätzlichem Audio - und Video Ausgang Exzellente Bild - & Tonqualität

Unverbindl. Preisempf. 19,95 DM

CONTACT

Sämtliche Produkte sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex - Schubertstr. 7 - D58762 Altena

15 Block Memory Cards

15 Block Memory Card mit physikalischem Speicher Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbindl. Preisempf. 19,95 DM

Öffnungszeiten: Mo-Fr 11.00 Uhr - 18.00 Uhr

E-Mail : Sunflex@GetMoreSun.com

Fax: 02352/953349 (24Std Bestellfax für Endkunden)

Händler Tel: 02352/953279
Händler Fax: 02352/953280 (Händlernachweis erforderlich)

HTTP:// www.GetMoreSun.com

- Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kursabhängig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Porto und Verpackung 9,90 DM zzgl. NN -Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden. Verwendete Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen Ihrer Hersteller.

KARTIA
THE WORD OF FATE

Daniel Johannes – Holger Gößmann

Wer an dieser Stelle den Test eines neuen Rollenspiels erwartet, kann getrost weiterblättern! Kartia ist nämlich, entgegen der Ankündigung „RPG/Sim“ auf der Spielehülle, alles andere als ein Rollenspiel. Stattdessen präsentiert uns Atlus wieder einmal einen reinrassigen Strategie-Titel.

Seit Tausenden von Jahren gab es keinen Krieg mehr in der Welt Rebus. Doch irgendwann endeckten die dort lebenden Menschen das geheimnisvolle Kartia, eine Karte, mit der sich einfach alles kreieren läßt. Hat man Hunger, zaubert man sich etwas zu essen. Hat man Durst, füllt man seine Tasse mit Hilfe der Kraft von Kartia. Leider wurde Kartia schon bald nicht mehr ausschließlich für friedliche Zwecke verwendet, sondern als zerstörerisches Machtinstrument mißbraucht, denn man ist nun auch imstande, Waffen, Rüstungen, Magie und Monster zu erschaffen. Aber selbst das reicht den Einwohnern von Rebus nicht mehr aus. Mittlerweile wird sogar an der Erschaffung von Menschen durch Kartia gearbeitet.



Gleich geht's los: Zuerst wird das Ziel festgelegt...


...und der Gegner anschließend ordentlich mit Magie eingedeckt



Ziemliches Getümmel: Dank vieler Gegner dauern die Kämpfe meistens sehr lange

Strategie à la carte

In dieser seltsamen Welt, die an der Schwelle steht, sich selbst zu zerstören, leben die beiden Hauptcharaktere des Spiels, der Ritter Toxa Classico sowie die Schrein-Kriegerin Lacryma Christi, über die anfangs noch so gut wie nichts bekannt ist. Je nachdem, für welchen der beiden sich der Spieler zu Beginn entscheidet, läuft jeweils eine andere Storyline ab. Da die beiden Charaktere jedoch im Laufe des Spiels auch aufeinandertreffen, überschneiden sich die Stories später teilweise, wie man es von einem bekannten Zombie-Adventure kennt. Nach einer stimmungsvollen Einführung (in Form der altbekannten Textdialoge zwischen den Figuren) in die Hintergründe rund um die geheimnisvolle Welt Rebus, findet auch schon der erste Kampf statt. Um gegen die gegnerischen Einheiten bestehen zu können, stehen einem eine variierende Anzahl von Menschen (die Hauptfigur und die obligatorischen Verbündeten) sowie eine begrenzte Menge an erschaffenen Monstern zur Verfügung. Letztgenannte laufen unter der Bezeichnung „Phantome“ und können nur von ausgewählten Menschen kreiert werden. Dazu benötigt man, wie bereits erwähnt, das übermächtige Kartia, das im Prinzip mit stinknormalen Magic-Points gleichzusetzen ist. Sind diese verbraucht, kann eben vorläufig nichts mehr aus dem Hut gezaubert werden. Selbstverständlich erhält man aber nach einer gewonnenen Schlacht neues Kartia, um nicht vollständig auf Magie verzichten zu müssen. Auf Wunsch dürfen Feinde nämlich auch mit den üblichen Varianten an Zaubersprüchen (Erde, Wasser, Feuer, Wind) beharkt werden, wozu eben auch wieder die Allroundsubstanz Kartia notwendig ist. Experimentierfreudige



Der 2P-Versus-Mode: Spieler 2 belagert die Burg...


...während Spieler 1 die Burg verteidigt und schon mal die Kanone ausrichtet

spielerprofil

Wer es gerne langsam und beschaulich mag und sich stundenlang mit taktischen Kämpfen beschäftigen kann, darf hier bedenkenlos zuschlagen.



schwierigkeit

Nicht selten passiert es, daß mal ein Party-Mitglied stirbt und man gleich den Game Over-Bildschirm sieht. Mit der richtigen Vorgehensweise und etwas Geduld sind die Kämpfe jedoch meist doch zu meistern.

facts

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Strategie
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Atlus
Testmuster:	O.I.T. (0711/22291030)
Veröffentlichung:	US-Import
ca. Preis:	119,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔			✔
	engl. Texte	engl. Sprache	US-Import
	✔		✔

in;former

Fans von Strategiespielen dürften Atlus noch als Entwickler solcher Highlights wie Ogre Battle oder Tactics Ogre in Erinnerung haben. Als nächstes ist bereits Brigandine angekündigt; allerdings kann noch nicht gesagt werden, ob es sich hierbei wieder um ein reinrassiges Strategiespiel handeln wird.



Logisch: Kisten lassen sich mit dem Kisten-Öffnungs-Befehl öffnen



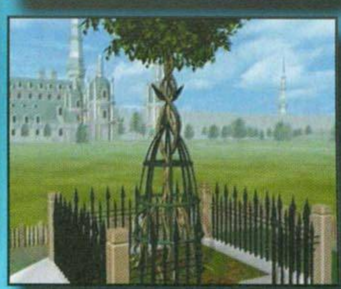
In den Zwischensequenzen werden einem unterhaltsame Dialoge präsentiert



Sieht schlecht aus: Alana wird wohl gleich den Löffel abgeben

Spieler werden sich hierbei über die Möglichkeit freuen, verschiedene Magien mit diversen Zusatzeigenschaften zu kombinieren. So läßt sich ein Windzauber beispielsweise mit „Strong" verbinden, wodurch logischerweise die Stärke des Zaubers erhöht wird. Zudem lassen sich Waffen und Rüstungen kreieren und diese auf die Party und die Phantome aufteilen. Wie gewohnt laufen die eigentlichen Kämpfe rundenweise ab, wobei man sich zunächst über eine bestimmte Anzahl von Feldern bewegen und anschließend den Gegner mit der Waffe oder mit Hilfe von Magie angreifen kann. Die erschaffenen Monster können zwar nicht zaubern, haben dafür aber ihre ganz individuellen Stärken. Grundsätzlich gibt es drei verschiedene Arten von Phantomen, die jeweils gegen die Angriffe einer anderen Art empfindlich sind. Dies hört sich zwar sehr kompliziert an, jedoch hat hierfür das alte „Stein-Papier-Schere-Prinzip" Pate gestanden, das wohl jedem weitestgehend bekannt sein dürfte. Stein schlägt Schere, Schere zerschneidet Papier, und Papier wickelt den Stein ein. Klickt man die eigenen oder die feindlichen Phantome an, signalisiert ein Symbol, um welche Art es sich handelt, so daß man gleich weiß, mit welchem Monster sich ein Angriff lohnt. Generell ist aber überlegtes Vorgehen gefragt. Während das Ableben eines Monsters in den eigenen Reihen keine schlimmen Folgen nach sich zieht, da man wieder neue kreieren kann, erwartet einen beim Tod einer Hauptfigur bzw. eines Menschen sofort der Game Over-Bildschirm. Im Kampfareal finden sich des weiteren ab und zu Holzkisten, die natürlich geöffnet werden können, und in denen man nützliche Gegenstände findet. Geht man schließlich als Sieger aus einer Schlacht hervor, folgt wieder eine längere Zwischensequenz, nach der man abspeichern kann. Zudem bietet sich nach den Kämpfen jeweils die Möglichkeit, die Arena zu besuchen, in der um Gegenstände und Kartia gekämpft wird. Allerdings ist dies rein optional. Anschließend geht es weiter ins nächste der 17 Kapitel, wo einen wieder eine die Story weiterführende Zwischensequenz und danach ein weiterer Kampf erwartet. So ist dann auch das gesamte Spiel aufgebaut: Kampf, Sequenz, Kampf, Sequenz usw.. Wem das zu einseitig ist, der darf sich auch gerne mit einem weiteren Mitspieler im Versus-Mode vergnügen.











Wie Kaugummi...

So einfach das „Stein-Papier-Schere-Prinzip" ist, so genial ist es auch. Atlus ist es damit gelungen, dem Spieler die unterschiedlichen Stärken der Monster auf einfache und eingängliche Weise nahezubringen. Doch leider gestalten sich die Kämpfe, die ja eindeutig den größten Teil des Spiels ausmachen, als sehr langwierig und ermüdend. Auch der etwas schlichte Spielaufbau, der einfach immer zwischen Kampf- und Zwischensequenzen wechselt, kann einen nicht so recht fesseln. So zieht sich das Ganze dann auch ziemlich, was aber Strategiefans wohl nicht weiter stören wird. Schließlich gibt es von technischer Seite her kaum etwas zu bemängeln.



Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Vandal Hearts (PSX, FG 6/97) oder Final Fantasy Tactics (PSX, FG 4/98) mochtet!

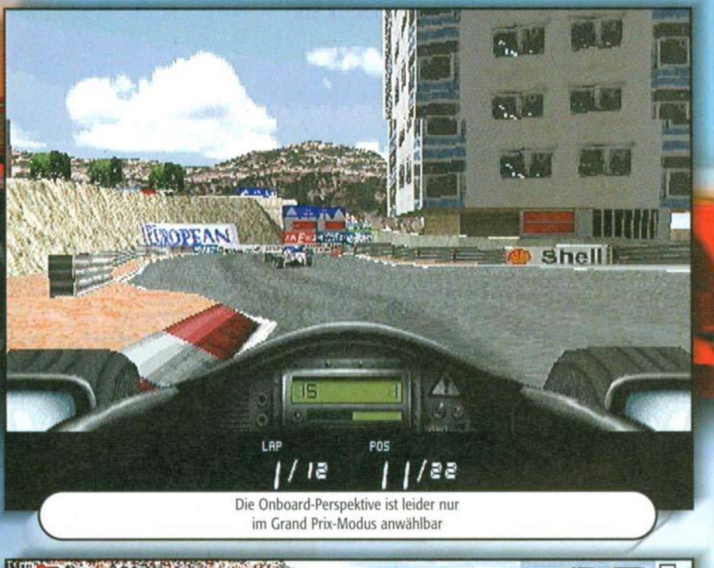


FORMULA 1 98

OFFICIALLY LICENSED GAME



Im Replay kann man die besten Szenen des Rennens nochmal in aller Ruhe genießen



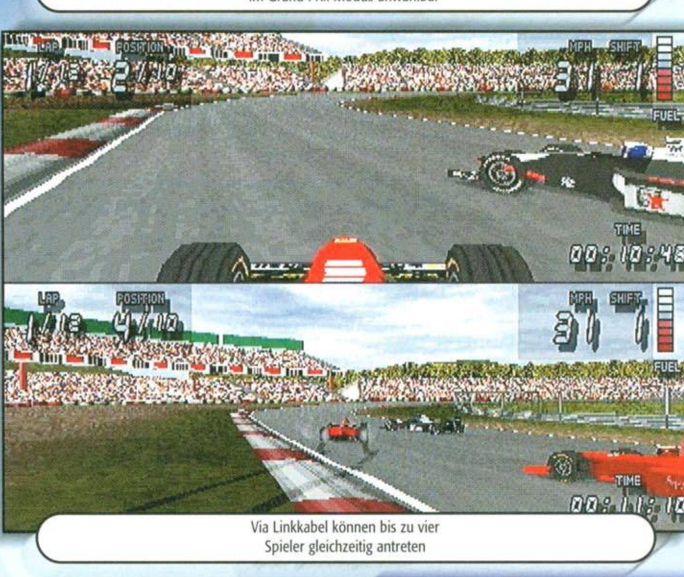
Die Onboard-Perspektive ist leider nur im Grand Prix-Modus anwählbar

Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack – Stefan Binzenhöfer

Spätestens seit der Ära Schumacher ist die Formel 1 (nicht nur in Deutschland) eines der größten Medienspektakel der Neuzeit geworden. Für die Teams und vor allem für die Fahrer handelt es sich zwar weiterhin um die Königsklasse im Rennsport. Für Pressesprecher, Marketingexperten und werbende Firmen aber muß der Sport möglichst unterhaltsam und attraktiv für das Publikum bleiben, damit sich Fan-Artikel und beworbene Produkte auch in Zukunft wie warme Semmeln verkaufen. Formel 1 98 ist eines dieser Produkte und soll wie schon seine beiden Vorgänger möglichst oft über die Ladentheke wandern. Bereits die nicht gerade günstige Lizenz wird den ein oder anderen PlayStation-Besitzer zum Kauf animieren. Mit neuen Features wie verbesserter KI (Künstliche Intelligenz), mehr Perspektiven, original Kommentatoren etc., etc. will Psygnosis allerdings auch reinen Rennspielfans und vor allem Besitzern der ersten beiden Teile die Investition von 99,- DM schmackhaft machen.

Für jeden etwas

Bereits nach einem kurzen Blick auf das erste Menü wird klar, daß Psygnosis die ganze Rennspielgemeinde ansprechen will. Vom Arcade-Modus für den Vollgas-Veteranen bis hin zum Grand-Prix-Modus für Realismus-Fanatiker ist alles geboten. Die Arcade-Rennen bieten bereits jede Menge Einstellungsmöglichkeiten. Neben Team, Fahrer und Strecke darf man außerdem noch über die Art der Schaltung, die Rundenzahl, den Schwierigkeitsgrad, zusätzliche Lenk- und Bremshilfen sowie mögliche Schäden am Wagen entscheiden. Die eigentlichen Rennen entsprechen dann in etwa einer Spielhallen-Version. Man fährt ohne Rücksicht auf Verluste, schießt schon einmal den ein oder anderen Kollegen von der Fahrbahn und räubert anstandslos über die Curbs - Hauptsache man erreicht den nächsten Checkpoint vor Ablauf des großzügigen Time-Limits. Da die Hauptzielgruppe aber vermutlich mehr Wert auf eine möglichst realistische Umsetzung des beliebten Rennsports legt, stellt der sehr umfangreiche Grand-Prix-Modus den eigentli-



Via Linkkabel können bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten

spielerprofil

Die Hauptzielgruppe sind sicherlich sämtliche Formel 1-Fans mit PlayStation im Wohnzimmer. Da in Formel 1 98 allerdings mehr steckt als nur die Lizenz, dürfen sich auch Rennspielfreunde und Besitzer der beiden ersten Teile angesprochen fühlen.

schwierigkeit

Dank der verschiedenen Modi wird jede Begabung abgedeckt. Anfänger kommen sogar voll auf Ihre Kosten, da sie sich über den Arcade-Modus langsam in den Grand Prix-Modus vorarbeiten können.

facts

Spieler:	1-4
Level:	17 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Visual Siences
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Oktober
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔	✔	
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔	✔	

in;former

Die Verbesserungen von Formel 1 98 (laut Psygnosis)

- Verbessertes, realistischeres Erscheinungsbild
- Splitscreen mit zehn Gegnern
- Link-Modus mit 22 Gegnern
- Vier-Spieler-Modus mit 10 Gegnern
- Verbesserter Kommentar
- Animierte Boxen-Crew
- Arcade-Challenge-Modus
- Zeitstrafen für überhöhte Geschwindigkeit in der Box
- Detailliertere Fahrer-Statistiken
- Detailliertere Strecken-Statistiken
- Neue Cockpit-Perspektive
- Streckenkarten im Arcade-Modus
- Verbesserte Spielbarkeit
- Original 98er Formel 1-Wagen
- Verbesserter Funkkontakt mit der Box
- Bewegter Fahrerhelm

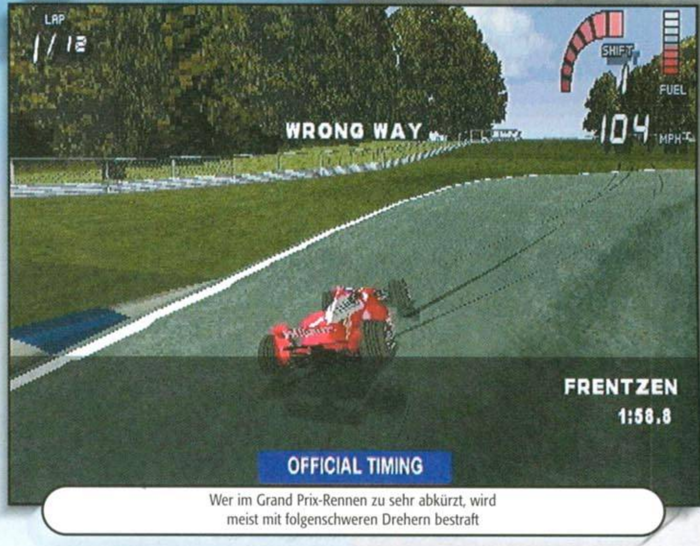



Im Regen fällt der extreme Pop-Up-Effekt nicht mehr so stark ins Auge


Mit der schwarzweißen Flagge spricht die Rennleitung eine Verwarnung aus

Interview mit L. McDonald, Business Manager Racing, Psygnosis

FG: Wie eng ist die Beziehung zwischen Psygnosis und der Formel 1?
LM: Wir arbeiten hauptsächlich zusammen mit McLaren und unterstützen das „Champions of the Future"-Team für angehende Formel 1-Piloten. Außerdem arbeiten wir neuerdings noch mit Bridgestone und Sparco und sponsern den erfolgreichsten Fahrer der britischen Formel-Opel. Wir hatten Gespräche mit mehreren Teams der Formel 1 und waren in Silverstone sogar am Rennwochenende anwesend. In Italien machen wir zusätzlich einiges an Promotion mit dem McLaren-Team.
FG: Hatten die Programmierer, Grafiker und Spieletester jemals die Gelegenheit, in einem richtigen Rennwagen mitzufahren?
LM: Nein, es sei denn, sie würden in einen McLaren-Zweisitzer einsteigen, der ja leider erst dieses Jahr gebaut wurde. Wir konnten aber bereits mehrere McLaren-Tests besuchen und beabsichtigen dies auch weiterhin zu tun, wenn möglich auch mit anderen Teams wie z.B. Ferrari.
FG: Was haben Sie alles unternommen, um das Fahrverhalten so realistisch wie möglich zu gestalten?
LM: Zum einen hatten wir einiges an Feedback von dem Steward-Team. Andererseits haben wir versucht, uns mit so vielen Menschen wie möglich über die Steuerung zu unterhalten. Hauptsächlich natürlich mit unserer Test-Crew, aber auch mit Leuten, die bereits die ersten beiden Teile gespielt haben; selbstverständlich auch mit denjenigen, die in die Entwicklung der letzten beiden Spiele involviert waren. Einige Leute waren sogar an allen drei Versionen beteiligt, so daß wir von Psygnosis einen kontinuierlichen Prozeß von Formel 1 95 bis Formel 1 98 vorweisen können. Da wir eine Vier-Jahres-Lizenz besitzen, werden wir diese Erfahrung auch weiterhin nutzen können. Außerdem bekommen wir noch jede Menge Informationen durch das „Champions of the Future"-Kart-Team und andere Rennserien, die wir finanziell unterstützen.
FG: Die Formel 1-Lizenz ist ja bekanntlich nicht gerade günstig, wieviel Geld bleibt da noch für die Programmierung übrig?
LM: Wir haben bisher noch keine Analyse gemacht. Die Lizenz ist sicherlich eine wesentliche Investition. Ich denke, der Hauptvorteil für uns Entwickler liegt darin, daß wir die Lizenzrechte bis ins Jahr 2000 haben und uns so von Jahr zu Jahr verbessern können. Die Frage ist nur, wie man diesen Vorteil am geschicktesten nutzt, um die Entwicklung bestmöglich zu beschleunigen. Was verändert man an der PlayStation-Version? Welche Verbesserungen benötigt die PC-Version? Außerdem haben wir ja auch die Option, für andere Konsolen zu programmieren.
FG: Heißt das, Sie planen bereits Umsetzungen oder eigenständige Formel 1-Spiele für den demnächst erscheinenden Dreamcast?
LM: Wir haben jedenfalls eine Lizenz, die es uns erlaubt, auf allen Konsolen Formel 1-Spiele zu veröffentlichen. Für welche Konsolen wir uns letztendlich entscheiden, wird sich erst in Zukunft zeigen. Aus der Sicht des Entwicklers ist es wirklich fundamental, die Lizenz für mehrere Jahre zu haben. Im Jahr 2000 wird es bereits fünf Formel 1-Spiele von Psygnosis geben, d.h., sowohl Programmierer als auch Producer werden aufgrund dieser Kontinuität viel Erfahrung sammeln und somit immer bessere Spiele erstellen können. Deshalb haben wir z.B. auch keinen Grund, die Partnerschaft mit Visual Sciences abzubrechen.
FG: Formel 1 98 bietet erstmals den Arcade-Challenge-Modus, bei dem es darum geht, mit einem bestimmten Fahrer ein vorgegebenes Ziel zu erreichen. Wollen Sie damit dem typischen Schumi-Fan die anderen Perspektiven der Formel 1 näherbringen?
LM: Meine Absicht war es schon immer, den Spielern die ultimative Formel 1-Erfahrung ins Wohnzimmer zu bringen. Nur so kann man die Lizenz voll ausschöpfen. Im Arcade-Modus kann man sich so richtig auf der Strecke austoben. Wer sich aber mehr für Wageneinstellungen und Kurventechnik interessiert, wird seinen Spaß am Grand-Prix-Modus haben. Deshalb versuchen wir, immer mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, bis wir unser Ziel, die ultimative Formel 1-Simulation, erreicht haben. So daß sich der Grand-Prix-Modus später einmal so anfühlt, als würde man tatsächlich einen Formel 1-Wagen fahren, basierend auf unserer Zusammenarbeit mit Leuten aus der Welt der Formel 1.



Wer im Grand Prix-Rennen zu sehr abkürzt, wird meist mit folgenschweren Drehern bestraft

chen Mittelpunkt des Spieles dar. Hier darf der Spieler ein komplettes Rennwochenende simulieren. In den drei freien Trainings versucht man zunächst das optimale Renn-Setup einzustellen. Je nach Strecke muß man die Dicke der Bremsscheiben, den Härtegrad der Federung, die Bremsverteilung, den Abtrieb vorne und hinten, die mitzunehmende Spritmenge und vor allem die Reifenart den gegebenen Verhältnissen anpassen. Da dieser Prozeß vor allem beim ersten Mal recht zeitaufwendig ausfallen kann, besteht die Möglichkeit, jedes Setup bequem auf der Memory Card abzuspeichern und bei späterem Bedarf einfach wieder zu laden. Das anschließende Qualifying wurde zum Glück deutlich verbessert. Jedem Fahrer stehen innerhalb einer Stunde wie gewohnt 12 Runden zur Verfügung. Wer will, kann sich das gesamte Spektakel des Zeittrainings live antun. Erfreulicherweise darf man in der Boxengasse nicht nur die Wagen-Abstimmung verändern, sondern erstmals auch die Zeit um 5, 10, 15 oder 30 Minuten beschleunigen, um zu sehen, ob die Konkurrenz in dieser Zeit die eigene Bestzeit


Im Zwei-Spieler-Modus kann man beliebte Duelle nachspielen

geknackt hat und man eventuell selber noch einmal auf die Piste muß. Im Rennen sollte man sich dann je nach Einstellungen (Wetter, Ausfälle, Reifenschäden, Treibstoffverbrauch, Flaggen...) entsprechend realistisch verhalten, da man ansonsten allzu leicht einen Flügel oder Reifen verliert oder gar die schwarze Flagge gezeigt bekommt. Dank Funkkontakt mit der Boxengasse wird man rechtzeitig auf die niedrige Benzinmenge, das Absitzen einer Zeitstrafe wegen überhöhter Geschwindigkeit oder die Tatsache, daß man nur noch mit drei Rädern unterwegs ist, hingewiesen. Mit der Kombination Linkkabel/Splitscreen wird es sogar möglich, mit bis zu vier menschlichen Spielern gleichzeitig an den Start zu gehen. Der

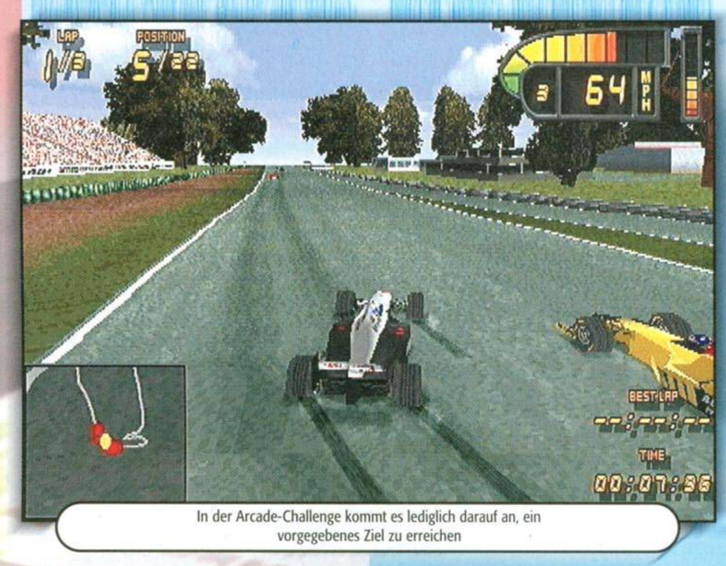






Pressekonferenz bei WILLIAMS

FG: Seit kurzem verfügt Williams über einen eigenen 1:2 Windkanal. Wäre ein 1:1 Windkanal nicht besser?
Williams: Ja, je größer der Windkanal, desto besser. Leider war ein 1:1 Windkanal für uns momentan nicht erschwinglich. Kleinere Modelle lassen sich zwar wesentlich leichter und kostengünstiger herstellen, die aerodynamischen Daten sind dabei allerdings auch etwas unzuverlässiger. Ein 1:4 Windkanal würde für unsere Zwecke niemals ausreichen. Außerdem sind der finanzielle und der zeitliche Aufwand, ein 1:2 Modell zu bauen, nicht wesentlich höher als bei einem 1:4 Modell, während ein 1:1 Modell eindeutig zu aufwendig ausfällt.
FG: Die Formel 1-Teams stecken Unmengen von Geld in die Entwicklung der Autos. Zerstören die Onboard-Kameras der FIA dabei nicht die ganze Aerodynamik?
Williams: Das ist eine gute Frage. Wir sprechen uns mit der FOCA ab, wo am Wagen die Kameras angebracht werden. Sämtliche Autos ohne Onboard-Kamera müssen ohnehin 5 Kilo Extragewicht mitnehmen. Im Laufe der Jahre hat man versucht, die Kameras immer aerodynamischer zu gestalten, so daß sie das Fahrverhalten der Boliden möglichst wenig beeinflussen. Außerdem werden die Kameras an sehr unkritischen Positionen, wie etwa oberhalb des Überrollbügels montiert, damit sie nicht den Abtrieb des Fahrzeugs verschlechtern.
FG: Wie finanziert sich die Formel 1? Gibt es eine Art Bonus-System?
Williams: Wie das genau funktioniert, ist ein großes Geheimnis in der Formel 1. Grundsätzlich sind wir Teams alle Schauspieler in einer großen Show und werden für unser Auftreten von Bernie Eccelstone bezahlt. Wir bekommen einen Anteil der Ticket- und TV - Einnahmen, einen sehr kleinen natürlich. Der größte Teil unseres Etats kommt aber selbstverständlich von unseren Werbepartnern. BMW wird uns z.B. mit Motoren und hoffentlich auch mit Bargeld unterstützen.
FG: Was machen Sie, wenn die Tabak-Werbung endgültig verboten wird und Sie plötzlich ohne Sponsor dastehen?
Williams: Die Tabakindustrie hat viele Jahre lang mehr Geld in die Formel 1 gesteckt, als es andere Zweige jemals tun werden. Deshalb würde das Ende der Zigarettenwerbung sicherlich einen großen Verlust für uns bedeuten. Wir befinden uns allerdings gerade in einer Zeit, in der wir immer größere Partnerschaften in der Formel 1 eingehen, wie z.B. Williams/BMW oder McLaren/Mercedes. Auch Honda wird wieder in die Formel 1 zurückkommen. Alles Teams, die nicht unbedingt von Werbepartnern abhängig sind, da sie sich durch eigene Fonds finanzieren. Um ehrlich zu sein, wird uns der Ausstieg sogar neue Möglichkeiten eröffnen. Einige Branchen wollten bisher nicht in die Formel 1 investieren, da die Tabakindustrie so dominant vertreten war.
FG: Was bedeutet für Sie die Formel 1? Ist es eher ein Sport oder reine Unterhaltung?
Williams: Wenn Sie in unsere Marketingabteilung gehen, werden Sie sicher zu hören bekommen, daß wir in der Unterhaltungsbranche sind. Jeder Sport ist letztendlich Unterhaltung, und ich garantiere Ihnen, daß Bernie Eccelstone auch in der Unterhaltungsbranche arbeitet. Ohne den Unterhaltungswert der Formel 1 verlieren wir Sponsoren und Fernsehen und werden letztendlich nicht weiter existieren können. Wenn Sie jedoch in die Rennabteilung gehen und Patrick Head fragen, wird er Ihnen antworten, daß die Formel 1 zum Maschinenbau zählt. Mittlerweile steckt soviel Technik in der Formel 1. Wir benutzen z.B. Materialien aus der Raumfahrt, so daß man die Formel 1 eigentlich nicht mehr als konventionellen Sport bezeichnen kann.
FG: Wie teuer ist ein Formel 1-Wagen?
Williams: Wenn Sie einen eigenen Wagen mit einem neuen Team herstellen wollten, sollten Sie mindestens 3 Millionen Mark beiseite legen. Wenn man aber beginnt, mehrere zu produzieren, kostet es natürlich nicht mehr ganz soviel. Trotzdem sind die Fahrzeuge noch so teuer, daß wir nur sechs pro Jahr bauen. Alleine die Motoren kosten ca. 750.000 DM pro Stück und halten gerade mal eine Renndistanz. Aufgrund der Regeln der FIA werden sie auch so gut wie nie repariert. Wenn wir einen Schaden an einem Teil des Autos haben, muß dieses Teil komplett erneuert werden.
FG: Was wissen Sie bereits über das Reglement von 1999?
Williams: Man hat mich informiert, daß die neuen Regeln nicht allzu unterschiedlich ausfallen werden. Der größte Unterschied wird wohl wieder in den Reifen liegen. Man will noch mehr Grip verlieren, was wir aber für eine unkluge Idee halten, gegen die wir ankämpfen werden. Das Meiste wird aber beim alten bleiben, was allerdings gut für uns ist, da wir unseren Wagen nicht wieder vollkommen neu aufbauen müssen.
FG: Haben Ralf Schumacher und Alex Zanardi bereits Testrunden für Sie gedreht?
Williams: Keiner von beiden war bisher in einem Williams gesessen. Wir versuchen alles möglichst geheim zu halten. Es war überhaupt schon ein Erfolg, uns heimlich mit ihnen zu treffen, um die Verträge auszuhandeln. Ich weiß allerdings, daß Alexandro Zanardi heute in Barcelona seine ersten Testrunden mit Jacques Villeneuve dreht. Wir haben sogar schon die ersten Zeiten.
FG: Und wer war schneller?
Williams: Beide.



In der Arcade-Challenge kommt es lediglich darauf an, ein vorgegebenes Ziel zu erreichen


Im Arcade-Time-Trial kann man nach Herzenslaune abkürzen


Im Arcade-Modus können sich Verkehrsrowdies so richtig austoben

sogenannte Aracde-Challenge-Modus, bei dem man mit einem vorbestimmten Fahrer (z.B. Tuero) ein gegebenes Ziel (z.B. 6. Platz) erreichen muß, um weiterzukommen, sollte endgültig für genügend Langzeitmotivation sorgen.

Grafikopfer

Bei der ersten Runde auf meinem Lieblingskurs in der Eifel glaubte ich meinen Augen nicht trauen zu können. Die Grafik war nicht unbedingt besser als bei Formel 1 97, und vor allem der Pop-Up-Effekt stürzte mich beinahe in eine Sinnkrise. Einzelne Gebäude bauen sich mehrmals auf und ab, so daß man unweigerlich an den Werbespruch der Pringles-Chips denken muß. In einem kurzen Gespräch mit dem Entwickler-Team wurde mir aber erklärt, daß man die Polygonmenge um 20 Prozent reduzieren mußte, um Platz für die KI und die verbesserte Steuerung zu schaffen. Nach einigen Rennwochenenden muß man diese Behauptung auch eindeutig bestätigen. Die Gegner verhalten sich so intelligent wie



Die Boxencrew wurde mit Motion-Capturing von Playmobil-Männchen realisiert

nie zuvor. Alleine beim Start kann man 21 gegnerische Fahrzeuge verbissen um Plätze und Positionen kämpfen sehen. Der Hintermann versucht jeden Verbremser auszunutzen, und langsamere Fahrzeuge machen durchaus sauber Platz zum Überholen. Je nach eingestellten Optionen sollte man gezeigte Flaggen auch unbedingt befolgen, bei der Ausfahrt aus der Boxengasse genauestens auf den Tacho schauen und extrem vorsichtig sein, mit wem man sich am Rande des eigenen Limits anlegt. Wer das Rennen in Spa gesehen hat, weiß schließlich, wie bitter es ist, mit drei Rädern durch den Regen zu rollen. Alles in allem hat sich die gesamte Spielumgebung deutlich verbessert; die Steuerung ist zwar etwas anspruchsvoller, hat aber dennoch leichte Macken wie ein etwas übertriebenes Driftverhalten - doch schließlich handelt es sich ja auch um ein Videospiel.

Formel 1 98 ist einigen Konkurrenzprodukten grafisch deutlich unterlegen, kann allerdings mit guter Gegnerintelligenz, vielen Optionen, Modi und Einstellungsmöglichkeiten und nicht zuletzt auch den original Strecken, Fahrern und Teams wieder jede Menge Boden gutmachen. Aufgrund starker Mitbewerber, wie Colin McRae, Toca 2 und Gran Turismo, kann man derzeit keine Höchstwertung aussprechen, Formel 1-Fans und solche, die es werden wollen, sind mit Formel 1 98 bestens bedient, auch wenn sie bereits Formel 1 97 besitzen.



Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Colin McRae (PSX, FG 7/98), Gran Turismo (PSX, FG 6/98) oder Toca 2 (PSX, FG 12/98) mochtet!





Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop? GLAUBEN WIR NICHT! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

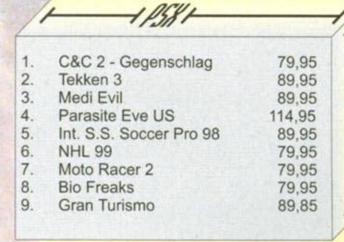
GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

GAMERS POINT KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

MASTER SERVICE Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!

Extreme



PSX

1.	C&C 2 - Gegenschlag	79,95
2.	Tekken 3	89,95
3.	Medi Evil	89,95
4.	Parasite Eve US	114,95
5.	Int. S.S. Soccer Pro 98	89,95
6.	NHL 99	79,95
7.	Moto Racer 2	79,95
8.	Bio Freaks	79,95
9.	Gran Turismo	89,85



Konsole, inkl. 2 Analog Pads, 1 x Memory Card

299,00DM

Top Ten

N64

1.	1080° Snowboarding	84,95
2.	Mission: Impossible 64	99,95
3.	F1 World Grand Prix 64	84,95
4.	Bio Freaks	109,95
5.	Banjo-Kazzoie	84,95
6.	Int. Superstar Soccer 98	84,95
7.	Bomberman Hero	84,95
8.	F-Zero X JP	149,95
9.	Forsaken	104,85
10.	Chopper Attack	124,95



Konsole, inkl. S. Mario 64, 1 x PowerRam

299,00DM

Extreme

PC

1.	Need for Speed 3	69,95
2.	F1 Racing Simulation 2	74,95
3.	Gold Games 3	54,95
4.	Colin McRae Rally	69,95
5.	Star Trek - Klingon Honor G.	59,95
6.	Anstoss 2 Gold	59,95
7.	Dune 2000	69,95
8.	Comanche 3.0 Gold	69,95
9.	Unreal	69,95
10.	Grand Prix Legends	84,95













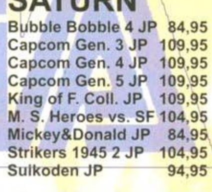














Neuheiten

DREAMCAST

Konsole JP	899,00
Joypad Original JP	89,95
RGB-Kabel JP	54,95
M. Card VMS JP	74,95
Modem JP	99,95
Blue Stinger JP	149,95
Pen P. Triathlon JP	149,95
Sega Rally 2 JP	149,95
Seventh Cross JP	149,95
Sonic Advent. JP	149,95
Virtua Fighter 3 JP	149,95

GAMEBOY

Konsole COLOR	149,95
Asterix & Obelix	39,95
Bust-a-Move 3	44,95
Conker's Pocket T.	59,95
Cool Hand	39,95
D. Kong Land 2	39,95
G & W Gallery 2 (C)	39,95
Godzilla	54,95
Harvest Moon (C)	59,95
Montezuma's Ret.	39,95
Mulan	59,95
NBA Jam 99 (Color)	44,95
Ottis Ottifanten	54,95
Pocket Bomb. (C)	39,95
Q. for Camelot (C)	59,95
Reservoir Ra	39,95
Schiffe Versenken	54,95
Small Soldiers	*
South Park (Color)	54,95
Street Fighter 2	39,95
Super RC Pro AM.	44,95
Tetris Deluxe (C)	39,95
Turok 2 PAL (Col)	44,95
Tweety & Sylvester	54,95

N64

All Star Tennis 99	104,95
Body Harvest	94,95
Bomberman Hero	84,85
Buck Bumble	104,95
Bust-a-Move 3	94,95
Extreme G 2	94,95
F-Zero 64	84,95
Gex 64	119,95
Glover	84,95
Holy Magic C. Elt.	134,95
Knife Edge	84,95
Madden NFL 99	89,95
Nascar 99	89,95
NBA Jam 99	94,95
NBA Live 99	94,95
NFL Blitz	*
NFL Quat. Club 99	94,95
NHL 99	94,95
NHL Breakaway 99	94,95
Penny Racers	*
SCARS	104,95
Space St. Silicon V.	84,95
Star Wars - R. Squ.	104,95
Starshot-S. Circus	104,95
Tonic Trouble	104,95
Top Gear Overdrive	104,95
Turok 2	79,95
Turok 2	79,95
Virtual Pool	94,95
V-Rally Ch. Edit. 98	99,95
WCW vs. NWO: Re.	*
Win Back	*
Wipeout 64	*
Zelda, Legend of	104,95

PC

Baldurs Gate	74,95
Bundesliga 99-Man.	69,95
Diablo 2	*
Die Siedler 3	74,95
Dynasty General	79,95
European Air War	64,95
F-16MRF v. MiG-29	69,95
Fallout 2	79,95
FIFA 99	74,95
Grand Prix 500cc	74,85
Grim Fandango	74,95
Half-Life (MMX)	84,95
Have a NICE Day 2	79,85
Heretic 2	*
Jagged Alliance 2	*
J. Madden NFL 99	69,95
Lands of Lore 3	79,95
Moto Racer 2	79,95
NBA Live 99	69,95
Oddworld - A. Ex.	69,95
Best of Games 1	69,95
Populous 3-Schöpf.	79,85
Rainbow Six	74,95
Recoil	74,85
Sim City 3000	79,95
Test Drive 5	69,95
TOCA 2	*
Tomb Raider 3	79,95
Trespasser: J. Park	69,95
Turok 2	79,95
W. Com. 5 - Pro. G.	69,95
X - Beyond Frontier	*

PSX

Blasto	79,95
B-Movie	79,95
Breath of Fire 3	89,95
Breath of F. 3 S.E.	104,95
Bust-a-Groove	89,95
Colony Wars 2:Ven.	84,95
Constructor (i. MC)	89,85
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Croc: Leg. Gobbos	39,95
Deer Stalker	79,95
DN - Time to Kill	79,95
F1 Racing Sim. 2	69,95
FIFA 99	79,95
Formel 1 98	89,95
Global Domination	84,95
Glover	69,95
Herkules	44,95
Hugo 1	89,85
Lemmings	44,95
Mickeys Wild Adv.	44,95
Nascar 99	79,95
NBA Live 99	79,95
Ninja - Shad. Dark.	89,95
Ninja Tenchu - Ste.	94,95
Oddworld - A. Ex.	79,95
ODT	84,95
Pet in TV	79,95
Ridge Racer 4 JP	134,95
Rival School-L. Her.	79,95
Rogue Trip	79,95
Shaolin	*
Spyro - The Dragon	89,95
Test Drive 4X4 US	*
Test Drive 5	84,95
Tiger Woods 99	79,95
TOCA 2	84,95
Tomb Raider 3	94,95
Tomb Raider 3	94,95
Victory Boxing 2	79,95
Wild Arms	79,95
X-Files	*
X-Men vs. Streetf.	89,85

SATURN

Bubble Bobble 4 JP	84,95
Capcom Gen. 3 JP	109,95
Capcom Gen. 4 JP	109,95
Capcom Gen. 5 JP	109,95
King of F. Coll. JP	109,95
M. S. Heroes vs. SF	104,95
Mickey&Donald JP	84,95
Strikers 1945 2 JP	104,95
Sulkoden JP	94,95





Nintendo SEGA PlayStation™ GAME BOY









Angebote

PSX

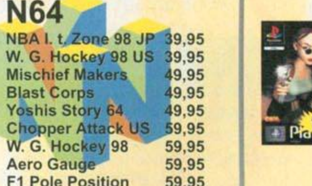
Beast Wars US	29,85
X2	34,85
Bedlam	39,85
Bug Riders US	39,85
D	39,85
Konami Open Gol	39,85
Ridge Racer Rev.	39,85
Robo Pit	39,85
Slamscape	39,85
Adidas P. Soccer 2	39,95
Agent Armstrong	39,95
Bombe. World US	39,95
Descent 2	39,95
Fifa Soccer 96	39,95
J.McG.Cross 98 US	39,95
Jersey Devi	39,95
Jet Rider 2 US	39,95
Motorhead	39,95
Project X2	39,95
Resident Evi 1	39,95
Return Fire	39,95
Ridge Racer	39,95
Road Rash	39,95
Speedster	39,95
S. Football Champ	39,95
TOCA Touring Car	39,95
Total Drivin	39,95
Virtual Golf	39,95
Alien Trilogy	44,85
Bust-a-Move 2	44,85
Int. S.S. Soccer Pro	44,85
Rayman	44,85
Soviet Strike	44,85
Tomb Raider	44,85
Vandal Hearts	44,85
Worms	44,85
Bust-a-Move 3	44,95
C&C 1: Tiberiumk.	44,95
Disruptor	44,95
Exhumed	44,95
Forsaken	44,95
Gex 2 - Ent. Gecko	44,95
Legacy of Kain	44,95
MDK	44,95
Oddworld-Oddys.	44,95
Panzer General 2	44,95
Spider	44,95
Test Drive 4	44,95
V-Rally	44,95
Warhammer 1	44,95
Bug Riders	49,85
Crash Bandicoot 1	49,85
Formel 1 95	49,85
Int. S.S. Pro	49,85
Machine Hunter	49,85
Motor Mash	49,85
NHL Breaka. 98 US	49,85
Pandemonium 1	49,85
Porsche Challenge	49,85
Road Rage	49,85
Sentient	49,85
Swagman-Dreamw.	49,85
Tekken 2	49,85
Wipeout 2097	49,85
Chill - Snowboard.	49,95
Crime Killer	49,95
Critical Depth	49,95
Extreme Snowbr.	49,95
Frankreich-Die WM	49,95
Grand Theft Auto	49,95
Heavens Gate	49,95
N2O - Neut. Adr.US	49,95
NBA Live 98	49,95
NBA Pro 98	49,95
Phat Air-Ext. Snow.	49,95
PowerBoat Racing	49,95
Poy Poy!	49,95
Reboot	49,95
Riven US	49,95
Rosco McQueen	49,95
R-Types JP	49,95
Sentinel Returns	49,95
S. Pang Collection	49,95
Tenka-Lifeforce	49,95
V-Ball	49,95
Vigilante 8	49,95
Vs. (Versus)	49,95
Warhawk	49,95
W. G. 3D Hockey 98	49,95
Wrecking Crew	49,95
X-Men: Children At.	49,95
Z	49,95
Snowracer 98	69,85
Pitfall 3D	69,95
Soukaigi JP	79,95

SATURN

Torico Gekka Mug.	19,95
Nights	19,95
Galactic Attack	29,85
Striker 96 US	29,85
Shockwave Assault	34,95
Magic Carpet	39,85
Tempest 2000	39,95
WWF Wrestl.:Arca.	49,85
Mega Man X3	49,85
Marvel S. Heroes	49,95
Tetris Plus	64,95
Batman Forever CU	69,85
Panzer Drag. Saga	74,85
Frankenstein	74,95
J.M. Footb. NFL 98	74,95
Tomb Raider	79,85
Street Fighter Coll.	79,95
Atlantis	89,85
Story of Thor 2	89,85
Virtua Fighter 2	89,95
H. of Dead + Gun	114,85
Adv. Military 3 JP	119,85
Dead or Alive JP	119,85
Burn. Rangers JP	139,85
Thunderforce 5 JP	139,85
King of Figh. 97 JP	139,85
Fatal Fury R.BoutS	154,85

N64

NBA I. t. Zone 98 JP	39,95
W. G. Hockey 98 US	39,95
Mischief Makers	49,95
Blast Corps	49,95
Yoshis Story 64	49,95
Chopper Attack US	59,95
W. G. Hockey 98	59,95
Aero Gauge	59,95
F1 Pole Position	59,95
Hexen 64	59,95
NBA Pro 98	59,95
NFL Quat. Club 98	59,95
Olympic Hockey 98	59,95
Clayfighter 63 1/3	59,95
W. Gretz. Hockey	59,95
Pilotwings 64	59,95
NBA Hang Time	59,95
Bust-a-Move 2	64,95
Extreme G	64,95
Int. S.S. Soccer 64	69,95
NHL Breakaway 98	69,95
Dark Rift	79,85
Off Road Chall. US	79,95
Mace: Dark Age	89,95
Bomberman H. US	89,95









Ladenpreise variieren

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.



Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe



Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46- 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44



HIFI-Fabrik - St. Leon
Kirrlacherstr. 12a
68789 St. Leon - Rot
06227 - 51029



DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL-HOTLINE : 0721-93357 10/11 - Telefax: 0721-93357 28

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!



Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

„Apokalypse [gr.; Enthüllung, Offenbarung], Schrift aus der Literaturgattung der _ Apokalyptik in der Form einer Abschiedsrede, eines Testaments, Traumes, einer Weissagung oder Vision. - _ auch Apokalypse des Johannes, _ Apokalypsen (apokryphe Apokalypsen)" (Meyers Enzyklopädisches Lexikon)

Activisions Apocalypse hat mit einem Testament, einer Weissagung oder einer Abschiedsrede wenig gemein, dann schon eher mit einer Offenbarung oder einem Traum. Doch zu den optischen und spielerischen Vorzügen später, zunächst ein kurzer Abriß der Storyline: Der Reverend, eine geniale und größenwahnsinnige Kreuzung aus Wissenschaftler und Priester, hatte es sich zur Lebensaufgabe gemacht, die Welt zu beherrschen (soweit, so gewöhnlich!). Seine Mittel jedoch waren bzw. sind innovativ zu nennen: Er erweckte die vier Reiter der Apocalypse, um die Herrschaft der Menschheit über die Erde ein für alle Mal zu beenden. Mal sehen, was uns Meyers Enzyklopädisches Lexikon zu den vier Reitern anzubieten hat:

„Apokalyptische Reiter, allegor. Figuren in der _ Apokalypse des Johannes (Kapitel 6), versinnbildlichen Pest, Krieg, Hungersnot und Tod; die Vorstellung der A.n R. ist vermutlich beeinflußt von Sach. 1, 8-10; Anklänge finden sich auch bei den prophet. Schilderungen der vier Plagen, die über das abtrünnige Israel kommen werden (Ezech. 5, 17). Die berühmteste Darstellung der A.n R. ist wohl der Holzschnitt von A. Dürer, ein Blatt der Holzschnittfolge zur ‚Apokalypse' (1498)"

Aha, Pest, Krieg, Hungersnot und Tod also. Es scheint, als würde der hinterhältige Plan des Reverend aufgehen, wäre da nicht in einer einsamen Zelle in irgendeinem staatlichen Gefängnis ein Insasse, der nun gar nicht zu der Gattung der frommen Lämmer gehört, die sich stumm zur Schlachtbank führen lassen. Trey Kincaide, dem Armageddon-Star Bruce Willis sein Gesicht, seine Stimme und seine Bewegungen (Motion Capturing) lieh, ist nicht bereit, noch länger zuzusehen, wie die Welt langsam in den siebten Kreis der Hölle gezogen wird...

Die Stadt glänzt mit besonders vielen Lichteffekten

Um die futuristischen Hubschrauber vom Himmel zu holen, muß gesprungen werden

Bei den Reitern gibt es immer eine kleine Introsequenz

Der Tod ist der erste Reiter, der besiegt werden muß

spielerprofil

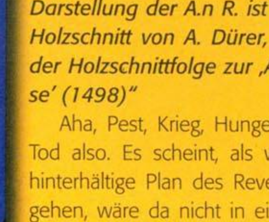
Action-orientierte Alleszocker, die schon ein wenig Erfahrung in der dreidimensionalen Computerwelt mitbringen. Wer sich schon immer für das vorliegende Genre interessiert hat, hier ist seine Chance für den Einstieg!

schwierigkeit

Einstellbar. Durch das faire Leveldesign jedoch auf jeder Stufe (mit steigendem Anspruch an die eigene Geduld) zu meistern.

facts

Spieler:	1
Level:	12
Genre:	3D-Shoot'em Up
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft Ent.
Testmuster:	Activision
Veröffentlichung:	23. November
ca. Preis:	99,- DM

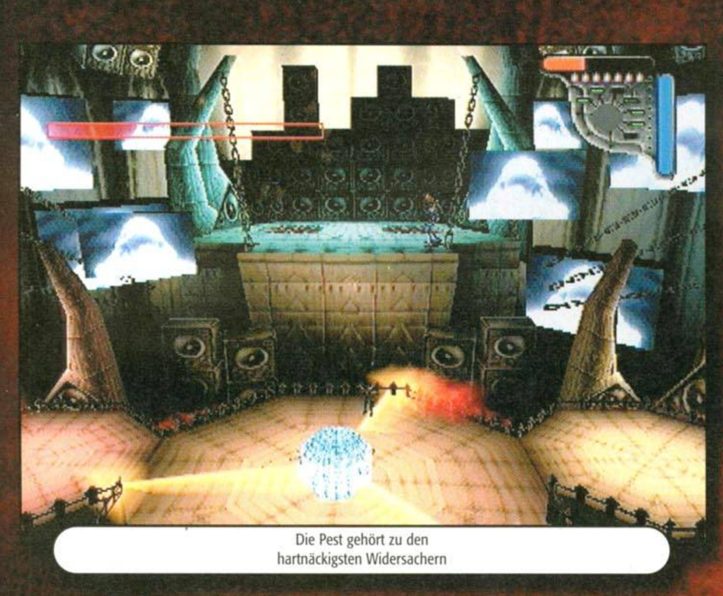


Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔		

	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔	✔	






Die Pest gehört zu den hartnäckigsten Widersachern


Über den Dächern der Stadt muß man sich des öfteren hin- und herhangeln


Die Reichweite des Flammenwerfers ist gerade groß genug


Der Krieg hat einen schmerzhaften Laser dabei

Aus der Perspektive einer dritten Person steuert der Spieler den Helden folgerichtig zunächst aus dem verhaßten Gefängniskomplex hinaus. Dabei verhält sich die Kamera - und das bleibt im gesamten Spiel so - sehr dynamisch, d.h., es wird ständig heran- und weggezoomt; der Blickwinkel verändert sich mit schöner Regelmäßigkeit. Mal erleben wir Bruce aus der Vogelperspektive, mal sitzen wir ihm richtig im Nacken. Die Steuerung mag auf den ersten Blick verwirrend anmuten, auf den zweiten ist sie ein echter Gewinn: Mittels Richtungskreuz bewegen wir unseren Helden, mittels der vier Buttons geben wir das Ziel für die unterschiedlichen Waffensysteme vor (bei analogem Controller werden die beiden kleinen Sticks zu diesen Aufgaben herangezogen). Darüber hinaus kann Trey (ziemlich hoch und weit) springen und mit einer Rolle geschickt gegnerischem Feuer ausweichen. Das Salz in der Action-Suppe sind aber ohne Frage die acht Waffensysteme (siehe Kasten). In den einzelnen Stages wurden außerdem jede Menge Smartbombs (Motto: Wer nicht hören will, muß fühlen!) Health Packs (Motto: I feel good!) plaziert, die die eigene Lebensenergie entweder zu 50% oder zu 100% wieder auffrischen.

Anschnallen, Jetzt geht's los!

Wer ein paar Stunden mit dem virtuellen Bruce vor dem heimischen Fernseher verbracht hat, kann eigentlich nur zu einem Ergebnis kommen: Apocalypse macht einfach Spaß! Für dieses simple und doch (in bezug auf die Qualität) extrem aussagekräftige Fazit gibt es natürlich mehrere Ursachen. Die Grafikengine wurde tadellos und ohne Kompromisse auf einem sehr hohen Niveau entwickelt. Damit hatte man offensichtlich viele Freiräume für Texture Map-Reichtum und verblüffende Lichteffekte, allein die Explosionen sind schon sehenswert. Ebenso spektakulär und zugleich witzig sind die rund zehn Minuten gerendertes Filmmaterial, professionell verbindet es die einzelnen Stationen auf dem Weg zur Rettung der Menschheit mit der typischen gelassenen Kaltschnäuzigkeit seines Protagonisten. Auch der relativ lineare Levelaufbau stört mich überhaupt nicht, ich will hier schließlich ballern und nichts erkunden müssen. Die zahlreichen Kameraschwenks, die dem Spiel eine unglaubliche Dynamik verleihen, tun ein übriges; leider hat in Situation dadurch die Übersichtlichkeit etwas gelitten. Donnernde Effekte und ein motivierender Soundtrack bewegen zum Weiterspielen, zum Erreichen des nächsten Levels. Neversoft hat darauf geachtet, daß Rücksetzpunkte und Health Packs an den richtigen Stellen und nicht zu knapp über die Runden verteilt wurden, damit Frust erst gar nicht aufkommen kann. Als echter Glücksgriff erweist sich jedoch die Steuerung unseres Helden. Mit etwas Übung ist man in der Lage, die komplexen Angriffsstrukturen der Computergegner mit einem Grinsen und einigen gut koordinierten Bewegungsabläufen zu sprengen. Wichtigstes Merkmal ist sicherlich die Möglichkeit, gleichzeitig zu springen oder zu laufen und dennoch den Feind in jeder beliebigen Richtung unter Beschuß zu nehmen. Daß Bruce Willis diesem Produkt seinen unverkennbaren Stempel aufgedrückt hat, dürfte die wenigsten abschrecken, im Gegenteil, seine ständigen flapsigen Kommentare der Marke „Paßt Blei in Euren Diätplan?" runden dieses Action- und Geschicklichkeits-Feuerwerk absolut passend ab.

Handwerklich perfekter Third-Person-Shooter, der dank der Unterstützung von Willis zur Zeit ein echtes Unikat auf dem PlayStation-Markt darstellt. Da sich Steuerung und Spielbarkeit nicht hinter der beeindruckenden Aufmachung verstecken müssen, stößt Apocalypse in die höchsten Wertungsregionen vor. Wer weiß, vielleicht kommt ja demnächst eine Tanzsimulation mit einem virtuellen John Travolta oder eine digitale Variante der Stand Up Comedy, in der man Jim Carrey spielen muß...

in;former

„Choose Your Weapon!"

- MG - Der Standard. Unbegrenzte Munition auf der einen Seite, schwache Durchschlagskraft auf der anderen.
- Flammenwerfer - Der relativ kleine Radius beschränkt den Einsatz auf den Nahkampf. Mittlere Durchschlagskraft.
- Laser - Hohe Schußfrequenz und Reichweite sowie eine ordentliche Wirkung machen den Laser zu einem klar bevorzugten System.
- Plasmastrahler - Ähnliche Reichweitenprobleme wie der Flammenwerfer, jedoch bei höherer Power.
- Blitz - Fixiert das näheste Zielobjekt in der vorgegebenen Richtung und vernichtet es mit mittlerer Durchschlagskraft.
- Granaten - Genaues Zielen vorausgesetzt, richten die Granaten verheerenden Schaden beim Gegner an.
- Zielsuchraketen - Einmal auf ein Ziel fixiert, treffen sie mit 100%iger Sicherheit und mittlerer bis hoher Durchschlagskraft.
- Raketen - Mein persönlicher Favorit: die höchste Durchschlagskraft kann auch von einer verminderten Treffsicherheit nicht geschmälert werden!



9 VON 10

GRAFIK 9
SOUND 8
GAMEPLAY 9

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... One (PSX, FG 2/98) mochtet!

PLAYSTATION



THE UNHOLY WAR

Daniel Johannes – Götz Schmiedehausen

Wenn sich zwei außerirdische Rassen untereinander bekriegen, kann uns das eigentlich ziemlich egal sein. Wenn das Ganze aber in einem Videospiel stattfindet, das dazu noch einige Innovationen beinhaltet, wird die Sache schon etwas interessanter. In Unholy War sind es die Arcanes und die Teknos, die auf dem Planeten Xsarra einige Meinungsverschiedenheiten zu klären haben. Im Prinzip gäbe es gar keinen Grund zum Streiten, unglücklicherweise sind aber die Teknos auf der Flucht vor einer weiteren außerirdischen Spezies, den Hunters, auf dem Planeten der Arcanes gelandet, was diesen wiederum stark gegen den Strich geht. So ist nun ein schrecklicher, unheiliger Krieg entbrannt, dem der Spieler hautnah beiwohnen darf.



Zoing! Mit seinem metallenen Greifarm hat Formex ein schlagkräftiges Argument in petto

Krawall im All

Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich zunächst für eine der beiden Rassen, mit der man in den Kampf ziehen will. Große Unterschiede gibt es, abgesehen vom Aussehen der Kreaturen, dabei jedoch kaum. Anschließend darf der Spielmodus gewählt werden, wobei die Wahl zwischen „Duell" und „Strategie" besteht. Letztgenanntes stellt den eigentlichen Storymode dar und führt einen über zwölf Kampfareale. Anfangs befindet man sich auf einer Art Oberwelt, auf der man sich in Richtung des Feindes bewegen und diesen angreifen darf - vorausgesetzt, man ist nahe genug dran. Für den Kampf wird dann in einen speziellen Battle-Screen umgeschaltet, in dem man sich richtig frei in Echtzeit und nicht nur feldchenweise bewegen darf. So kann nach Herzenslust herumgerannt, gesprungen und eine der drei Waffen benutzt werden, um den Gegner plattzumachen. Eine Energieleiste zeigt hierbei die verbleibende Energie der beiden Haudegen an. Natürlich verfügt jede der seltsamen Kreaturen über andere Attacken, die wiederum je nach Widersacher unterschiedlich großen Schaden anrichten bzw. Wirkung zeigen. Außerdem tauchen ab und an nützliche Power-Ups auf dem Kampfplatz auf, die schleunigst eingesammelt werden sollten. Ist der Gegner schließlich besiegt, geht es wieder zurück auf die Oberfläche, wo die anderen Figuren weiterbewegt werden (jede Partei darf pro Runde drei Züge machen). Schließlich wird ein feindliches Alien nach dem anderen angegriffen (oder man wird selbst angegriffen), bis das gesamte Areal gesäubert ist und man in den nächsten Level fortfahren darf. Gelingt es einem nicht, einen Feind innerhalb eines Kampfes zu töten, weil man vorher selbst den Löffel abgibt, ist das auch nicht weiter schlimm. Die Menge an Energie, die ihm bereits abgezogen wurde, erhält er bis zum nächsten Kampf nicht zurück. Somit ist jeder Gegner auf kurz oder lang und, falls nötig, unter Einsatz mehrerer Aliens aus den eigenen Reihen kleinzukriegen. Werden die eigenen Streitkräfte knapp, so kann man während des Spiels neue Alien-Kämpfer in der Basis käuflich erwerben. Hierzu wird jedoch erst mal eine gewisse Menge an AUR, dem auf Xsarra verwendeten Treibstoff, benötigt, der wiederum nach jedem Spielzug langsam aufgestockt wird. Wer keine Lust hat, sich alleine mit den Außerirdischen herumzuschlagen, darf sich auch zusammen mit einem zweiten Spieler im Team in die Schlacht begeben oder sich im Duell-Modus mit einem menschlichen Gegenüber harte Gefechte liefern.



Gegen einen fliegenden Gegner mit Laser hat man am Boden schlechte Chancen



Na, warte! Das Rhinozeros will stiften gehen, aber Maya ist ihm dicht auf den Fersen



Die feurige Maunakea greift blitzschnell aus der Luft an



Ein blauer Pfeil signalisiert, daß der Feind angegriffen werden kann

Crystal Dynamics präsentiert uns einen innovativen und unterhaltsamen Titel, der durch den Mix von Strategie- und Beat'em Up-Elementen eine echte Neuerung darstellt. Nur leider fällt das Spiel mit nur 12 Leveln insgesamt etwas zu kurz aus. Schade, somit wird nämlich der Aufstieg in höhere Wertungsregionen verhindert.



spielerprofil

Strategiefans, die sich nicht an einem starken Action-Touch mit Beat'em Up-Elementen stören, sollten zuschlagen. Für Action-Fans, die normalerweise mit Strategie nichts am Hut haben, empfiehlt sich zuerst ein kleines Probespiel.

schwierigkeit

In drei Stufen einstellbar und daher für jeden Spielertyp fair angelegt. Auch Anfänger sollten im leichtesten Schwierigkeitsgrad eine Chance haben.

facts

Spieler:	1-2
Level:	12
Genre:	Action-Strategie
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Crystal Dynamics
Testmuster:	Eidos Interactive
Veröffentlichung:	31. Oktober
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔		✔	
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔		



PLAYSTATION



Nix für Loser!

G4 Controller
Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM

PSX Lenkrad MK II
Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

Das offizielle „Tekken 3"-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM

The Glove
Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf. 129,95 DM

LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik
Das N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rütteleffekte spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

GAMESTER – THE UNFAIR ADVANTAGE

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48

VIDIS

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:

Bei jeder Nintendo 64 Bestellung eine Memory Card (farbig) kostenlos!

Kleiner Auszug aus unserem Programme

Artikel	Preis
Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (N64/PSX)	140/100,00
Alundra (PSX)	100,00
Atlantis (PSX)	100,00
Azure Dreams (PSX)	100,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (N64/PSX)	110/90,00
Bomber Man Hero (N64)	100,00
Brave Fencer JAP	145,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Buck Bumble (N64)	90,00
Cardinal Syn (PSX)	90,00
C & C: Gegenschlag (PSX)	100,00
Colin McRae Rally (PSX)	100,00
Constructor inkl. Memo (PSX)	105,00
Dead or Alive (PSX)	100,00
Dream (PSX)	100,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
FIFA Soccer'99 (PSX)	95,00
5th Element (PSX)	100,00
F-Zero X (N64)	100,00
Game Buster (N64)	100,00
Gran Turismo (PSX)	90,00
Heart of Darkness (PSX)	100,00
Hugo (PSX)	100,00
International Soccer '98 (N64/PSX)	100,00
MediEvil (PSX)	100,00
Mission Impossible (N64)	100,00
Motor Racer 2 (PSX)	100,00
Nascar '99 (PSX)	100,00
NBA Jam '99 (N64)	100,00
Need for Speed 3	100,00
NHL'99 (N64/PSX)	130/95,00
Ninja Tenchu (PSX)	105,00
O.D.T. (PSX)	95,00
Parasite Eve US	120,00
Quest 64 (N64)	155,00
Tales of Destiny US (PSX)	130,00





Artikel	Preis
Sega Dreamcast (ab 30.11 erhältlich!) incl. Spannungswandler	769,90
RGB-Kabel	60,00
Memory Card VMS	90,00
Pen Pen Triason	140,00
Seven Cross	140,00
Sonic Adventure	140,00
Virtua Fighter 3	140,00
Sega Rally 2	140,00
July	140,00
Blue Stinger	140,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Artikel	Preis
Tekken 3 (PSX)	100,00
Thrill Kill US (PSX)	100,00
Tomb Raider 2 (PSX)	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Saga Frontier US (PSX)	110,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Soukaigi JAP	140,00
Spyro the Dragon (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	110,00
Turok 2 ENG (N64/PAL)	110,00
Ubik (PSX)	100,00
Virus (PSX)	100,00
Wild Arms (PSX)	100,00
WWF: Warzone (N64/PSX)	110/100,00
Zelda (N64)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

LADEN	Mo-Fr:	10.00-18.30
	Sa:	10.00-16.00
VERSAND	Mo-Fr:	10.00-18.00

GROSSHANDEL nur für Händler!!
Telefon 07 11 . 22 29 10 - 10
07 11 . 22 29 10 - 20

Telefon 0711 · 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Jetzt auch in Heilbronn · Kilian Strasse 7 (Kilian Passage) · 74072 Heilbronn · (kein Versand)

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme, Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

to the extreme

RUSHDOWN

Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

Rushdown vereint drei Fun-Sportarten in einem Produkt (was mich irgendwie an diese fürchterliche Überraschungseier-Werbung erinnert: Spiel, Spannung und Schokolade, drei Sachen in einem, das geht nun wirklich nicht!). Entwickler Virtual Studio Entertainment implementierte im wesentlichen drei Modi, Arcade, Meisterschaft und Multiplayer. Die Welt von Rushdown wurde hierfür in fünf „Kontinente" eingeteilt: Afrika bildet den Startpunkt für alle Spielvarianten, es folgen Europa, Amerika, Asien und (sattelfeste Geographen werden die Anführungszeichen um Kontinente nun zu schätzen wissen) Japan (!). Ausschließlich gegen ein Zeitlimit tritt man in Arcade an, wer es jeweils von Checkpoint zu Checkpoint bis ins Ziel schafft, wird mit dem Freischalten des nächsten Parcours belohnt. Wer nicht in der Lage war, den Berg in der geforderten Zeitspanne zu bewältigen, dem gewährt das Programm unendlich viele weitere Versuche. Die Meisterschaft besteht dagegen aus dem direkten Aufeinandertreffen mit dem besten Snowboarder, Kajakfahrer und Mountain Biker der jeweiligen Region. Man bestreitet nacheinander alle drei Disziplinen und kann einen herausgefahrenen Vorsprung in die nächste Runde mitnehmen. Am Ende werden dann die Gesamtzeiten gegeneinander aufgerechnet, und wer insgesamt vorne liegt, darf seine Koffer packen und zum nächsten Kontinent aufbrechen. Multiplayer unterteilt sich nochmal in zwei unterschiedliche Varianten: Zeitfahren und Wettkampf. Bei ersterer starten die beiden (menschlichen) Kontrahenten nacheinander und man muß versuchen, die jeweils beste Zeit auf einer Strecke zu erzielen, während bei Wettkampf der Bildschirm geteilt (wahlweise horizontal oder vertikal) und dann ein direkter Vergleich ausgetragen wird.



Aus der Egoperspektive läßt sich Rushdown nur schwer kontrollieren



Die Wahl der Figur hat keinerlei Auswirkungen auf die spielerische Komponente



Rushdown läßt sich aus zwei verschiedenen Perspektiven erleben


Im Multiplayer-Modus ist die Darstellung nicht mehr ganz flüssig

Anders, aber nicht besser

Auf den ersten Blick spricht vieles für Rushdown: Stolze drei Disziplinen sind (mehr oder weniger sinnvoll) in einem Spiel vereint, über jeden Zweifel erhabene 50 fps sorgen für ein superflüssiges 3D-Erlebnis (das in der Darstellung des Wassers sicherlich seinen Höhepunkt hat), und mit satten 15 Strecken kommt auch die Abwechslung nicht zu kurz (zum Vergleich: das erste Coolboarders verfügte lediglich über drei Parcours!). Der Multiplayer-Modus sollte auch auf längere Sicht nichts von seiner Faszination verlieren, oder, wenn dann wirklich alle Strecken geknackt sind, kann man auch als Solospieler immer noch versuchen, die Rekorde auf den einzelnen Kursen ordentlich zu unterbieten. Die unterschiedlichen Fahreigenschaften der zur Wahl stehenden Snowboards, Kajaks und Mountain Bikes lassen ebenfalls etwas Raum für kleinere Experimente. Wo also sollten die Schwächen von Rushdown liegen? Die zeigen sich natürlich, wie bei (fast) allen Titeln, erst nach längerer Testphase, bis auf eine, die recht schnell deutlich wird: die Steuerung. Richtungskorrekturen über das Steuerkreuz sind in 90 % der Fälle zu träge und zu zäh in ihrer direkten Auswirkung auf die zu steuernde Figur. Das andere Extrem stellen Richtungswechsel mittels L1 und R1 dar, unser 3D-Ich reißt sein Snowboard/Kajak/Mountain Bike derartig herum, daß viel von der Geschwindigkeit und dem Bewegungsfluß verloren gehen. Wie so oft wäre die goldene Mitte der beste Weg gewesen (oder eine analoge Steuerungsmöglichkeit!). Ein Manko, das nicht so schnell und so schonungslos entdeckt wird, ist eine Todsünde in Sachen Design: Wer mit einem Hindernis kollidiert, wird vom Programm um 180° gedreht. Diese Vorgehensweise erweist sich als fatal, wenn man quasi zwischen zwei Felsbrocken eingeklemmt ist und dann hin und hergeschleudert wird wie ein Pinball.

Rushdown hat seine größten Stärken sicherlich in der Aufmachung. Die extrem hohe Framerate gekoppelt mit einem passenden und motivierenden Soundtrack machen es zu einem Titel, den man gerne mal wieder einlegt, allerdings nicht für lange! Dafür sind spielerische Mängel verantwortlich, die dem Titel den Weg in die Königsklasse der PlayStation-Software verwehren.

spielerprofil

Fans der realen Vorbilder werden sicherlich ihren Spaß haben, aber auch alle anderen, die gerne mal ein Snowboard-Spiel in ihre PlayStation einlegen.

schwierigkeit

Bei Rushdown wurde komplett auf eine Einstellungsmöglichkeit des Schwierigkeitsgrades verzichtet. Mit ein bißchen Übung sind aber die ersten beiden Kontinente zu meistern. Ab dem dritten wird's dann etwas happiger.

facts

Spieler:	1-2
Level:	15
Genre:	Fun Racing
Hersteller:	Canal+ Multimedia
Entwickler:	Virtual Studio Ent.
Testmuster:	Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual-Shock	Analog	Dolby Surr.
✔			

	dt. Texte	dt. Sprache	Import
	✔		



7 von 10

GRAFIK	8
SOUND	7
GAMEPLAY	6

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Coolboarders 2 - eigentlich im Moment mit nichts zu vergleichen, die Kombination der Sportarten in Rushdown ist derzeit einmalig auf dem gesamten PlayStation Markt! - mochtet!

PLAYSTATION

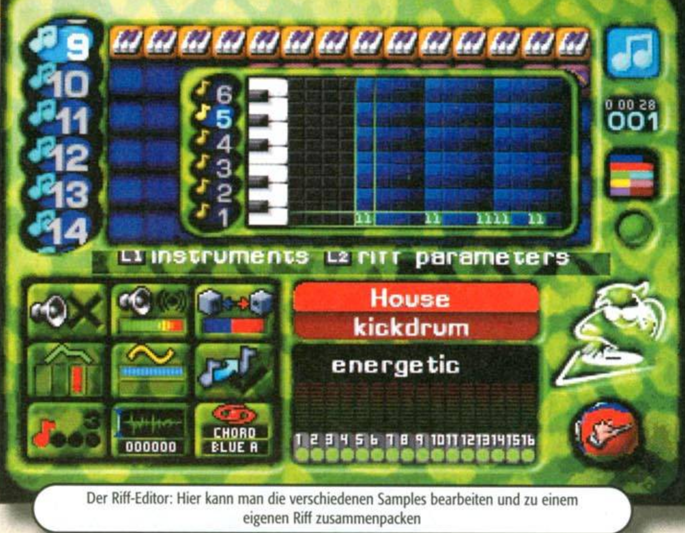




Kai L.F. – Götz Schmiedehausen

Daß die PlayStation ganz schön Hip ist weiß mittlerweile ein jeder. Daß man mit ihr jetzt aber auch korrekten Hip-Hop machen kann, ist neu. Die Zaubersoftware kommt aus England und macht aus dem kleinen grauen Kasten ein komplettes 16-Kanal-Musikstudio. Und die gebotenen Features können sich wahrlich sehen lassen: 3000 Einzelsamples, 750 vorgefertigte Riffs aus den aktuellen Bereichen House, Techno, Trip-Hop, Drum 'n Bass sowie Ambient und die Möglichkeit, diese Riffs zu bearbeiten, um eigene zu kreieren.

Nachdem man sich mit der Padbelegung vertraut gemacht hat, geht's auch schon los. Rein in die Library, bei Drum & Bass 'ne Baseline gewählt, 4x nacheinander auf Spur 1 kopiert. Drumloop auf Spur 2, zusätzliches HitHat auf Spur 3, 'ne lustige Melodie auf Spur 4, and so on... Der entscheidende Augenblick: PLAY gedrückt und ... Groovey! Cool! Alles paßt! Kein Wunder, denn alle Preset-Riffs sind in der gleichen Tonart gespeichert. Somit ist es fast unmöglich, keinen Song komponieren zu können.



Der Riff-Editor: Hier kann man die verschiedenen Samples bearbeiten und zu einem eigenen Riff zusammenpacken

in;former

PRESET: Von den Programmierern vorprogrammiertes Riff.

RIFF: Ein über einen oder mehrere Takte langes Musik-Schnipsel mit einem oder mehreren Instrumenten (z.B. 4 Takte Bass, 8 Takte Synthi-Melodie usw...)

MATRIX-EDITOR: Ein Feld mit z.B. 16 Spuren untereinander, in dem dann nebeneinander Takt für Takt die einzelnen Riffs angeordnet werden.

SAMPLE: Ein Sample entspricht hier einem Instrument. Z.B. einer SnareDrum, einem Streicher oder einem Orgel Akkord.



Ein fertig arrangierter Song mit Realtime Videovorschau links unten

God Is a DJ

Der eigentliche Clue von Music ist aber der schon angesprochene Riff-Editor. Dort kann man sich, aus einer nach Bereichen geordneten Library, die einzelnen Sounds und Samples in den Speicher laden, um sie innerhalb eines Matrix-Editors zu neuen Riffs zu verwurschteln. Um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, kann man die angewählten Samples über 6 Oktaven verteilen oder mehrere verschiedene Sounds innerhalb eines Riffs benutzen. Somit sind dieser Software wahrlich keine Grenzen gesetzt. Denkbar ist z.B., die aktuellen Dance-Charts nachzuprogrammieren, um sich dadurch den Kauf der einzelnen Scheiben zu ersparen (damit hat sich auch der Anschaffungspreis recht schnell amortisiert). Wenn man dann nach einem harten Studiotag seinen SmashHit fertig hat, geht's gleich zum nexten Termin: ins Video-Studio. Rotierende 3D-Körper, Psycho-Farbspiele, editierbarer Text und zig andere Effekte wollen mit dem eigenen Meisterwerk taktgenau zu einem audio-visuellen Ereignis verknüpft werden. Und davon passen dann 15 Stück an der Zahl auf eine Memory Card, was ja einer Full Length-CD entspricht.

Das, was uns Music bietet, ist, um es auf den Punkt zu bringen, einfach phänomenal! Noch nie war es so einfach, richtig gut klingende Songs innerhalb so kurzer Zeit für so wenig Geld zu produzieren und zu arrangieren. Die Soundqualität ist durch die Bank weg sehr gut, gleiches gilt für die Samplevielfalt. Auch die Bedienung, ganz ohne Klaviatur, ist überaus durchdacht und komfortabel. Wer es also leid ist, nur Games zu zocken, und zwischendurch mal etwas kreativ sein will, sollte sich Music mal zu Gemüte führen!



In der Mitte sieht man die abschaltbare Hilfe-Leiste



Im Videoeditor werden die verschiedenen Videoeffekte auf den Song abgestimmt



Im Fullscreen-Modus kann man sein Meisterwerk audio-visuell genießen



Auch eigene Texte lassen sich als Videoeffekt einbauen

spielerprofil

Geeignet für alle, die sich mal im Musikmachen probieren wollen, aber die Anschaffung von Synthesizern, Expandern, Samplern und Mixern noch scheuen.

schwierigkeit

Durch die Preset-Riffs durchaus für unmusikalische Einsteiger, mit dem Riff Editor aber auch was für „Noten-Leser".

facts

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	Popstar-Maker
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Jester Interactive
Testmuster:	Codemasters
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔			
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔		



– von 10

GRAFIK	8
SOUND	10
GAMEPLAY	-

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... ... Fluid (PSX, FG9/98) mochtet!

PLAYSTATION



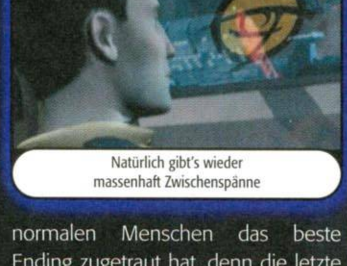
Colony Wars Vengeance

Holger Gößmann - Markus Häberlein

Wir erinnern uns: Am 14. November des letzten Jahres brachte uns Psygnosis das Game Colony Wars. In ihm war nach Jahren der Tyrannei durch den Zaren und seine Gefolgschaft ein Aufstand entbrannt, der den Bürgerkrieg zwischen der Liga der freien Welten und der gefürchteten Navy Flotte zur Folge hatte. Sieg für Sieg kämpft sich die Liga nach vorne, Sternensystem für Sternensystem, bis man schließlich den Zaren in seinem eigenen Heimatsystem, Sol, festnageln konnte. Colony Wars Vengeance knüpft nun an das zweitbeste (!) Ending des ersten Teils an (wahrscheinlich weil man keinem normalen Menschen das beste Ending zugetraut hat, denn die letzte Mission war schlichtweg ein Hammer), in dem die Ligatruppen das Warploch aus dem Solsystem versiegelten und unter den Imperiumsanhängern ein Bürgerkrieg um die verbliebenen Rohstoffe entbrannte. Aus diesem ging Kron als neuer Führer der Navy hervor. Mit seiner neugewonnenen Stärke versucht er nun, die Liga für die Jahre in der Verbannung zu bestrafen. Wir dürfen an seinem Kreuzzug für Gerechtigkeit teilnehmen. Mertons, so ist der Heldenname in diesem Spiel, erkennt aber im Verlauf seiner Mission, daß Kron wohl nur auf sinnlose Rache aus ist. Neben ungerechtfertigten Hinrichtungen und Strafversetzungen befiehlt er auch dann noch Angriffe auf Ligaeinheiten, als eine außerirdische Macht die Existenz beider Seiten bedroht. Nun ist es an der Zeit Kron auszuschalten und der wirklichen Bestimmung dieser Mission nachzugehen.

Im Rohbau gleich

Am Gameplay hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert. Für all diejenigen, die den ersten Teil des Weltraumeposes jedoch verpaßt haben, sei der Spielablauf hier


Natürlich gibt's wieder massenhaft Zwischenspänne



Mit dem Greifarm schleppt man die Batterien zur Kampfplattform, wo sie dann automatisch eingezogen werden



Erst wenn man sehr nahe an große Schiffe heranfliegt, wird die Grafik pixelig

spielerprofil

Ein wenig masochistisch sollte man schon veranlagt sein, denn in der Person von Mertons wird der Spieler tausend Tode sterben, Dutzende von Missionen doppelt spielen und mindestens fünfmal täglich die Programmierer verfluchen. Aber ansonsten ist alles im grünen Bereich.

schwierigkeit

Absolut astronomisch. Nur die Besten der Besten werden in den höheren Missionen den Hauch einer Chance haben.

facts

Spieler:	1
Level:	41 Missionen
Genre:	Space-Opera
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	99,- DM



Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	✓
Paßwort	**dt. Texte**	**dt. Sprache**	
✓	✓	✓	





in;former

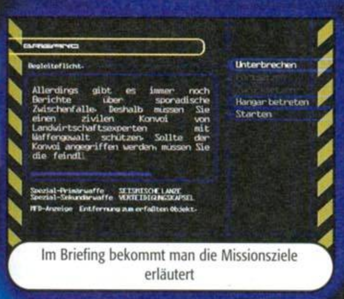
	COLONY WARS	COLONY WARS VENGEANCE
Akte	18	19
verschiedene Enden	5	6
Missionen	70	41
geteilte Missionen	nein	ja
CDs	2	1
Planetenmissionen	nein	ja
spielbare Raumschifftypen	6	6
Waffensysteme	14	19
Filmsequenzen	20 Min.	ca. 10 Min.
aufrüstbare Raumschiffe	nein	ja
Auflösung	480 x 640	480 x 640
FPS	30	30





Wenn die Trefferfläche blau aufleuchtet, sind die Schüsse am Schild abgeprallt


Wir haben uns in den Triebwerken eines Gegners festgebissen. Lange wird er nicht mehr fliegen


Im Briefing bekommt man die Missionsziele erläutert


Nach einer verheerenden Niederlage, treiben die Wracks durch das Weltall


Mit Hilfe der ZYX-Einheiten kann man das eigene Schiff aufwerten

kurz geschildert. Man startet im Hangar des Mutterschiffes mit der Einsatzbesprechung, dem sogenannten Briefing. In diesem bekommt der Spieler sowohl schriftlich als auch akustisch, selbstverständlich in Deutsch, die Instruktionen, was in seinem nächsten Weltraumgefecht zu tun ist. Es gibt im Vergleich zum Vorgänger einige neue Missionstypen. Neben den bekannten Seek and Destroy- und Cover-Missionen gibt es nun auch noch Einsätze, in denen man Erze abbauen, Teile, beispielsweise eines Geschützes, zusammensetzen oder spezielle Daten sammeln und übertragen muß. Die augenscheinlichste Veränderung sind aber die Planetenmissionen, bei denen man mit der Spook Landefähre über eine karg texturierte Planetenoberfläche schubbert, um dort gewisse Bodenstationen außer Gefecht zu setzen. Dieser Missionstyp erinnert stark an den vierten Teil von Wing Commander auf dem PC. Leider wurden die Oberflächenmissionen aber bei der späteren PlayStation-Version gestrichen. Nach dem Briefing kann der Spieler sich das Schiff auswählen, mit dem er in die Schlacht ziehen will, sofern Alternativen vorhanden sind. Danach geht es in einen als Abflugsequenz getarnten Ladebildschirm, der den Übergang zur direkten Action darstellt. Ganz im Gegensatz zu Wing Commander wird der Spieler nämlich direkt im Kampfgebiet abgesetzt. Jetzt sollte man sich links unten zunächst einmal orientieren, wo sich Freund und Feind in der Tiefe des Alls so aufhalten. Grüne Punkte sind feindliche Schiffe und grüne Quadrate feindliche Kreuzer oder andere dicke Brocken. Freundlich gesonnene Raumschiffe erhalten die Farbe blau. Nun sollte man seine Waffen erstmal checken. Gegen die Schilde machen sich die Anti Shield Laser besonders gut. Wenn die Schilde unten sind, packt man den normalen Laser aus und gibt dem feindlichen Flieger den Rest. Gegen die richtig dicken Brummer verspricht ein Einsatz von Torpedos und Raketen allerdings mehr Erfolg, denn mit dem primitiven Laser ist gegen die Kreuzer normalerweise kein Blumentopf zu gewinnen. Der Einsatz ist genau dann beendet, wenn a.) die Einsatzziele erreicht wurden, oder b.) diese eben nicht mehr zu erreichen sind bzw. der Held vom Himmel geholt wurde. Dementsprechend fällt dann die Einsatznachbesprechung aus. Erfolg oder Mißerfolg der Missionen beeinflussen natürlich den Kriegsverlauf, damit die weitere Entwicklung der Story und den nächsten Einsatzort. Bei erfolgreichem Abschluß eines Einsatzes erhält der Spieler ZYX-Einheiten, die er im Hangar für bessere Schilde, Motoren, Nachbrenner oder Stabilisatoren seiner Fluggefährte verwenden kann. Ach ja, selbstverständlich ist auch Colony Wars Vengeance ein Multiple Ending-Game - insgesamt sechs verschiedene Endsequenzen stehen zur Verfügung.

Ein Schritt zurück, aber nur ein kleiner

Der erste Teil von Colony Wars war zu seiner Zeit - rein technisch gesehen - der unerreichte Stern am PlayStation-Software-Himmel. Mit Freudentränen in den Augen denken wir zurück, als wir die ersten Previewrunden zocken durften und uns an


Die blauen Schiffe sind Euch freundlich gesonnen

in;former



>> HEX

Sie ist das Standardschiff mit dem Mertons in die ersten Missionen startet. Bewaffnung und Steuerbarkeit lassen zu wünschen übrig. Sobald man die Wraith hat, sollte die Hex im Hangar bleiben.

ZYX-Erweiterungen: 2
Schilde: 100
Motoren: 300
Nachbrenner: 2,5
Gyro Stabilisator: ....Lv. 1

>> WRAITH

Man erhält diese Maschine, nachdem man die ersten sieben Missionen erfolgreich beendet hat. Ihr Hauptvorteil ist zweifellos das bessere Schild, das sich besonders gegen die schußfreudigeren Widersacher auszeichnet.

ZYX-Erweiterungen: 3
Schilde: 124
Motoren: 345
Nachbrenner: 2,5
Gyro Stabilisator: ....Lv. 2



>> DIABLO

Mit diesem Gefährt wird erstmals mehr Wert auf die Motoren gelegt, so daß die Verfolgung von Gegnern etwas einfacher wird.

ZYX-Erweiterungen: 4
Schilde: 150
Motoren: 449
Nachbrenner: 2,5
Gyro Stabilisator: ....Lv. 3



>> VODOO

Erst im allerletzten Sektor kann man diese Maschine kapern. Mit Hilfe einer Tarnmission, in der mehr Geschicklichkeit als Ballerkönnen gefragt ist, kann man sich die Maschine aus außerirdischen Händen klauen.

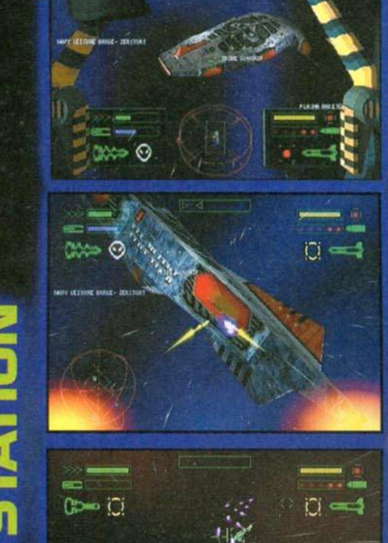
ZYX-Erweiterungen: 5
Schilde: 175
Motoren: 650
Nachbrenner: 2,5
Gyro Stabilisator: ....Lv. 4



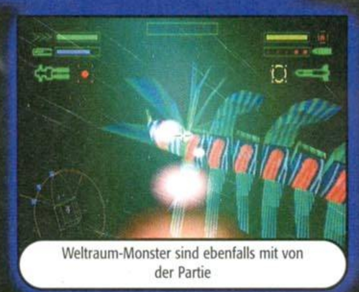


Die Licht-/Schatteneffekte sind nach wie vor atemberaubend

nie für möglich gehaltenen Licht-/Schatteneffekten ergötzen durften, und das ohne Slowdowns oder Pop Ups. Zumindestens dieses Erlebnis wird uns der Nachfolger nicht bieten können, denn offensichtlich wollte man die Space-Opera-Suppe grafisch etwas salzen. So finden sich jetzt teilweise große Asteroiden oder Planeten im Hintergrund, um die Atmosphäre etwas dichter zu gestalten. Psygnosis mußte natürlich den Tribut an die Rechenleistung zahlen, und so sehen die Schüsse und Explosionen nun ein wenig karger aus als noch vor einem Jahr. Was aber Gott sei Dank nicht verlorenging ist der Sprechfunkverkehr. Diese glasklare und noch dazu gut ins Deutsche übersetzte Sprachausgabe läßt auch im hitzigsten Gefecht die notwendigen Informationen nicht untergehen und liefert stets verläßliche Anhaltspunkte über das weitere Vorgehen. Natürlich hat man sich auch beim Markenzeichen von Psygnosis nicht lumpen lassen und 26 erstklassige, wirklich atemberaubende Renderzwischensequenzen inszeniert, die den Handlungsfaden weiterspinnen. Wer in der glücklichen Lage ist, das Game einmal komplett durchgezockt zu haben, kann sich alle Videos in Ruhe nochmals reinziehen, wobei wir uns sicher sind, daß diese Option von einem Großteil der zukünftigen Besitzer wahrgenommen wird. Die technische Präsentation reicht zwar nicht ganz an die Brillanz des ersten Teiles, kann sich im Vergleich zu den übrigen Produkten der Szene aber allemal sehen lassen.




Die verschiedenen Perspektiven


Weltraum-Monster sind ebenfalls mit von der Partie

Nichts gelernt

Unverständlich - das ist das Wort, mit dem man die Fortsetzung am treffendsten beschreiben kann. Da legt man vor knapp einem Jahr ein Spiel vor, das technisch absolut wegweisend war, aber auf spielerischer Ebene nicht ganz überzeugen konnte. Nun erhält man mit dem Sequel eine Chance, diese Fehler auszumerzen und ein absolutes Spitzenprodukt vorzulegen, versiebt aber eben diese Chance mit genau denselben Fehlern. So kommt es, daß wir die Kritik von vor einem Jahr quasi 1:1 übernehmen können. Als da wären: Man kann wieder nur nach einer Kampagne abspeichern, nicht aber nach jeder Mission. Schafft man eine Mission und geht in der nächsten drauf, muß man die bereits geschaffte nochmals zocken. Dieser Hauptkritikpunkt des Vorgängers steht nach wie vor. Wobei man nun fairerweise sagen muß, daß nun nur noch maximal drei Missionen am Stück geschafft werden müssen, nicht mehr fünf. Dagegen ist der Schwierigkeitsgrad raketenmäßig in die Höhe geschossen, und die oft waffen- und zahlenmäßig überlegenen Gegner blasen den wehrlosen Spielerpöter problemlos aus dem digitalen Sternenhimmel. Bei einigen Missionen kommt zu allem Überfluß auch noch ein happiges Zeitlimit dazu. Man muß also nach wie vor Missionen doppelt und dreifach spielen, um vielleicht irgendwann einmal zum erhofften Erfolg zu kommen. Dabei spielt der Faktor Glück noch eine entscheidendere Rolle als beim Vorgänger. So ist es bei einer Testsession von uns vorgekommen, daß eine Mission beim ersten Spielen kein Problem darstellte. Beim zweiten Mal jedoch geriet die Testercrew in vier Missle-locks und war ohne jede Chance. Dabei muß man den Programmierern durchaus Lob für ihre kreative Interpretation des Genres geben. Die wirklich guten Ideen der neuen Missionstypen und Waffen schlagen aber wegen der spielerischen Mängel nicht so ein, wie sie könnten. Für den erhöhten Schwierigkeitsgrad sorgen übrigens unter anderem wieder zwei alte Fehler. Zum einen kann man nach wie vor den Gegner nicht ins Lock nehmen, geschweige denn zwischen den verschiedenen Gegnern hin und her schalten. Das macht sich vor allem dann bemerkbar, wenn man zwischen stationären Gegneranlagen fliegt und von einer oder zwei mobilen Widersachern beschossen wird. Auf dem Radar kann man dann die akute Bedrohung nicht von den sekundären Zielen unterscheiden und geht meistens unter. Der andere alte Fehler besteht in der Beschleunigung. Es gibt nur voll Stoff vorwärts bzw. rückwärts und stehenbleiben. Eine feinere Justierung der Geschwindigkeit auf die jeweilige Anforderung, z.B. Gegnerverfolgung, ist nicht möglich. Und doch trotz aller Verwünschungen gegen die Programmierer und zertrümmerter Joypads nach akutem CWV-Wutausbruch: Irgendwie macht es doch Spaß! Nichtsdestotrotz geht meine eindringliche Warnung an alle Spieler, die sich mit dem Gedanken eines Kaufs herumschlagen: Dieses Game ist nur für absolute, ich wiederhole, absolute Hardcorezocker zu schaffen. Selbst überdurchschnittliche Spieler werden in diesem Programm an ihre Grenzen stoßen.

Colony Wars Vengeance macht prinzipiell dieselben Fehler wie der Vorgänger. Zwar hat man jetzt neue Missionstypen und die Möglichkeit, den eigenen Jäger durch Erfolge aufmöbeln zu können, doch unterdrücken die Fehler wie fehlendes Gegnerlock, keine geeignete Geschwindigkeitskontrolle und ein gehobener Schwierigkeitsgrad, den letzten Kick, der Spiele zum Superhit macht. Wir waren ja in puncto Schwierigkeit schon einiges vom ersten Teil gewohnt. Doch war das ein wahres Zuckerschlecken, im Vergleich zu dem Versuch, den zweiten Teil durchzuspielen. Wer allerdings das ein oder andere Frusterlebnis nicht scheut und einige Stunden in Colony Wars Vengeance investieren kann, erhält ein Stück Qualitätssoftware, wie man es vom europäischen Softwaregiganten gewohnt ist. Was jedoch die meisten Spieler von diesem Game abhalten wird, ist die Tatsache, daß man nicht nach jeder Mission speichern kann, ein Fakt, der schon den ersten Teil und Blast Radius zum oberen Mittelfeld degradierte. Schade, denn die Weiterentwicklungen im Leveldesign und die interessante Storyline hätten den zweiten Teil der Saga sicherlich zum Kracher gemacht. Wenn das Wörtchen „wenn" nicht wär...



8 von 10

GRAFIK 9
SOUND 9
GAMEPLAY 8

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Colony Wars (PSX, FG 12/97), Blast Radius (PSX, FG 9/98) oder Wing Commander VI (PSX, FG 7/97) mochtet!

PLAYSTATION



LÄNGER LEBEN

MORE HÄRTER SCHLAGEN

SCHNELLER RENNEN

GAME POWER

HÖHER SPRINGEN

UNENDLICH ENERGIE

game buster tm

UNENDLICHER SPIELSPASS

DAS MOGELMODUL MIT POWER

• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTLICHES PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER" • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW.
• FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64 ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

DM 99,-



INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE



• JETZT FORCE FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-



• ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILD-SCHIRMGRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64 • DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!

8 IN 1 · NOW WITH TURBO FORMAT

DM 129,-



• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS • FORMSCHÖNES GEHÄUSE

24 IN 1 · NOW WITH TURBO FORMAT





• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE

8 IN 1 · NOW WITH TURBO FORMAT · LED STATUS INDICATOR



8 MEG MEMORY CARTRIDGE

• DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

2 IN 1



40 MEG MEMORY CARD



• 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN"-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

•20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORY-CARD!• UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE• VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY • EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES DESIGN

20 IN 1



THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY



Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich



service@dataflash.com
http://www.dataflash.com





Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47

Libero Grande™

Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

Verdient man seine Brötchen nicht gerade als professioneller Fußballer, findet man beim Gebolze auf dem grünen Rasen neben vielen Möglichkeiten, in Zukunft des Orthopäden bester Freund zu werden, vor allem eines: Spaß. Schaut die Angebetete vielleicht über den Zaun, hängt man sich besonders rein, fordert lautstark den Ball und dilettiert solange, bis man vom Platz gejagt wird. Herkömmliche Fußballsimulationen konnten diesen Bolzplatz-Flair nicht einfangen, denn man mußte schließlich in die Rolle der gesamten Mannschaft und nicht nur eines einzelnen Spielers schlüpfen. Libero Grande aus dem Hause Namco will so etwas wie die „Matthäus"-Simulation, sozusagen „Virtua Leitwolf" sein. In der Rolle des offensiven Spielmachers laufen alle Fäden bei dem von Euch gesteuerten Starkicker zusammen. Er verteilt Pässe, fordert Bälle, leitet zum Doppelpaß weiter und versenkt die Lederkugel schließlich auch in den Maschen des gegnerischen Gehäuses. Um ihn dreht sich alles, sogar die Darstellungsperspektive; wer da nicht immer auf der Höhe des Geschehens ist, kassiert Tore, da der Hühnerhaufen namens Mannschaft ohne Eure Führung in etwa so gut kickt wie eine Redaktionsauswahl der Fun Generation. Dies ist das erste Hauptmanko von Libero Grande: die geradezu bestürzende Dummheit Eurer Mitspieler, gepaart mit den zwar irgendwie vernünftig, jedoch auch sehr ausrechenbar agierenden Gegnern. Jedoch stellt man nach wenigen Minuten fest, daß der grande Libero problemlos über das Feld laufen kann, ein paar verträumte Doppelpässe spielt und ansonsten zur wandelnden Torfabrik verkommt. Die Abwehrarbeit der Mitspieler führt zwar regelmäßig zu haarsträubenden Aktionen, am Ende hat man bei Ergebnissen wie 7:5 oder 6:3 aber doch die Nase vorn. Erst beim Spiel Deutschland gegen Brasilien mit Schwierigkeitsstufe Hard wird es dem Einsteiger sichtlich erschwert, Tor um Tor zu erzielen. Nach einigen Übungsmatches ist aber auch diese Herausforderung keine mehr, nun sucht man nach anderen Wegen der Zerstreuung. Und siehe da, der Player Challenge, eine Art Zehnkampf für Ballartisten, steht als Gimmick bereit. Hier muß man in Windeseile Pilonen umdribbeln, Freistöße ins Netz zirkeln, reaktionsschnelle Pässe spielen usw.. Hat man die Geschicklichkeitsproben gemeistert, bekommt man einen weiteren Libero zu seiner Sammlung hinzu und fragt sich dann vielleicht im stillen Kämmerlein, wieso?



Der Libero, eigentlich ein Defensivspieler, verkommt zur wandelnden Torfabrik



„Heintje" Möller stand ebenfalls Pate für einen der großen Liberos



Werdet im Trainingscamp zum virtuellen Basler


Spielt Ihr gegeneinander, teilt sich der Bildschirm

Alles muß man selber machen

Jeder Tester von Libero Grande bescheinigte dem Spiel hervorragende Ansätze. Die Idee, nur in eine von elf virtuellen Mannschaftshäuten zu schlüpfen, ist sehr gut, ausgereift ist Namcos Versuch jedoch bei weitem nicht. Abgesehen davon, daß die Steuerung völlig ungenau, die Kollisionsabfrage extrem großzügig und die Grafik ziemlich klotzig sind, kommt niemals ein „Wir"-Gefühl auf. Die Mitspieler sind unselbständige Witzfiguren, die wie ein Rudel treudoofer Schäferhunde nur auf die Befehle des Meisters warten. Ab und an kickt man auch den Ball in den eigenen Reihen, diese Aktionen wirken jedoch so zufällig, daß es auf der Hand liegt, daß sich Namco mit der Programmierung der künstlichen Intelligenz der anderen 21 Spieler total übernommen hat. Unter dem Strich bleibt ein konfuses Gekicke, welches als Bonusspiel eines Fußball-Toptitels Daseinsberechtigung hätte. Doch in dieser Zusammenstellung gehen die Daumen nach unten: man zollt Respekt ob des mutigen Projekts, schüttelt jedoch den Kopf darüber, daß man einen solchen Mißversuch wirklich auf den Markt bringen möchte.

Libero Grande braucht kein Mensch, selbst der selbstverliebteste Rasenkünstler wird schnell erkennen, daß man als Team einfach mehr Spaß hat. Unterdurchschnittliche Grafik, grausame Steuerung und wenig Anspruch tun ihr übriges, um Libero Grande zur Grande Katastrophe werden zu lassen.

▶ spielerprofil

Geeignet für hoffnungslose Fußballfanatiker, die wirklich jedes Spiel mit dem Lederball brauchen. Die können sich das Teil dann neben die anderen Fußball-"Granaten" aus dem Hause Namco oder Mega Man Soccer stellen und den Reigen sinnloser aber teurer Staubfänger fortsetzen.

▶ schwierigkeit

Da das Spiel wirklich viel zu einfach ist und die Computerintelligenz als solche nicht vorhanden ist, dürfte die einzige Schwierigkeit darin liegen, das Teil auf dem Gebrauchtspielemarkt wieder zu verscheuern.

▼ facts

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Sony
Testmuster:	Sony
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	89,- DM

Memory Card	Dual-Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓		
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✓		



4 von 10

GRAFIK 5
SOUND 6
GAMEPLAY 4

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Euch ...
... eigentlich jedes Fußballspiel anspricht, egal wie schlecht es ist. Hauptsache, der Ball rollt.

CONSTRUCTOR


Mit fortschreitender Mieterentwicklung steigt die Anzahl der verfügbaren Häuser


Euer Postbote liefert Bäume für den Park


Hier überwacht Ihr die Einsatzfähigkeit Eurer Arbeiter, Mieter, etc.


Die Mieterbeschwerden sind im Ton oft äußerst fordernd

Julian Ossent - Daniel Johannes

Hochwertige Schlafzimmer erhöhen die Paarungsbereitschaft Eurer Mieter

Lange mußten Wirtschaftssimulationsfans geduldig ausharren, schlecht bestellt war es in letzter Zeit um Titel wie Sim City oder Theme Park. Doch nun nimmt sich Acclaim den leidgeprüften Fans dieses Genres an und bringt mit Constructor ein Aufbauspiel der besonderen Art auf den Markt. Ihr übernehmt die Rolle eines mehr oder weniger skrupellosen Bauherren, der in einer rauhen Welt der nörgelnden Mieter und hinterhältigen Konkurrenten seine Existenz zu rechtfertigen versucht. Ausgestattet mit einem satten Startkapital ist es Eure Aufgabe, Grundstücke für die Errichtung von Mietshäusern mehr oder weniger hoher Qualität zu erwerben und mit dem Bau anfangs eher notdürftiger Unterkünfte zu beginnen. Stehen einmal die ersten Häuschen, ist es an der Zeit, für zahlungskräftigen Besatz zu sorgen. Habt Ihr Euch für eine kleine Familie entschieden, dürft Ihr noch bestimmen, ob diese Miete bezahlen oder stattdessen lieber neue kleine Mieter und Arbeiter in die Welt setzen soll. Mit dem Bau von Schulen und Bildungseinrichtungen für private Haushalte wie z.B. Computer fördert Ihr den Nachwuchs. Dadurch stehen dann zahlungskräftigere Kunden und neue Figuren, z.B. Polizeikadetten, zur Verfügung. Langsam wächst und gedeiht Eure kleine Gemeinde, mit größeren Fabriken für Ziegel und Stahl könnt Ihr die Qualität der von Euch feilgebotenen Anwesen beträchtlich erhöhen und gleichzeitig Euer Bankkonto gehörig in die Höhe schrauben. Klingt einfach? Leider weit gefehlt...

Hinterhältigkeit zahlt sich aus

So einfach machen es Euch Eure Hausbewohner und natürlich die liebe Konkurrenz nämlich nicht. Denn anstatt dankbar den gebotenen Wohnraum zu akzeptieren, nörgeln Eure Mieter ständig herum, die Hippies wollen eine biologisch reine Naturhecke statt eines weißen Palisadenzauns, die Yuppies verlangen hochwertigere Wohnräume und die Punks machen so viel Lärm, daß die umliegende Nachbarschaft schallisolierte Fenster fordert. Und während Ihr gehetzt versucht, mit Euren Arbeitertrupps die erforderlichen Reparaturen zu verrichten, machen die Poliere des Gegners ihrem Namen alle Ehre und polieren den neu eingezogenen Mietern in Eurem teuersten Wohnblock gepflegt die Fresse. Doch durch den Bau von Paolos Pizzeria bringt Ihr „die Familiä, äh?" ins Spiel und die gegnerischen Mieter in die oft zitierte Grube, und auch Geister und bösartige Schläger Eurerseits machen dem lieben Nachbarn richtig schön die Hölle heiß. Doch wenn Ihr gerade gehässig lächelnd die Ruinen des feindlichen Imperiums betrachtet, kommt das Bauamt und fordert Euch auf, schnellstens einen Park zu bauen und Eure Grundstücksnutzung auf 90 Prozent zu bringen, andernfalls werdet Ihr gefeuert...auf den Mond und natürlichä von där Familiä, äh? Damit Ihr zumindest etwaige Baufehler korrigieren könnt, könnt Ihr jederzeit abspeichern, Acclaim legt Constructor großzügig eine Memory Card bei.

Constructor protzt geradezu mit neuen Ideen und witzigen Gags. Es macht einfach Riesenspaß, sein Imperium gedeihen zu sehen, die Mieter zu vergraulen und zahlungskräftigere anzulocken und gleichzeitig seine Schlägertrupps auszusenden, um die gegnerischen Finanzhaie zurück in die Realität zu prügeln. Doch bedauerlicherweise leidet durch die riesige Menge an Kleinigkeiten die Spielbarkeit. Zu schnell verliert man den Überblick, und da die Spielgeschwindigkeit selbst auf der langsameren der beiden Stufen noch zu hoch ist, kommt Ihr bald mit dem Ausmerzen der auftauchenden Probleme nicht mehr hinterher und werdet schnell vom Bauamt gefeuert. Nur echte Profis können bei Constructor bestehen und das Spiel mit all seinen Nuancen genießen, der Rest wird lange brauchen, um hier Fuß zu fassen - doch Constructor ist diese Mühe wirklich wert.

spielerprofil

Für Profis im Wirtschaftssimulationsbereich absolut Pflicht, für alle anderen eine echte Herausforderung: einsteigerunfreundlich.

schwierigkeit

Aufgrund der Masse an zu beachtenden Störfaktoren und den intelligent agierenden Computergegnern salopp gesagt sauschwer; mit einer, zugegebenermaßen recht langen, Einarbeitungsphase aber zu schaffen.

facts

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	System 3
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Oktober
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual-Shock	Analog	Dolby Surr.
✔			

Maus	dt.Texte	dt.Sprache	
✔	✔		



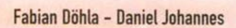
PLAYSTATION





Im Eifer des Gefechtes verlieren die Gegner schon mal einen Arm oder agieren recht kopflos

Da bleibt kein Stein auf dem anderen! In Legend werden Probleme noch mit der Streitaxt gelöst





Zahlreiche Gegner beobachten das brutale Treiben erst aus dem Hintergrund, bevor sie ins Kampfgeschehen eingreifen

Fabian Döhla – Daniel Johannes

Der typische Familienzwist: Der Bruder des Königs hat den Bogen überspannt und wurde nach jahrelangem Streit aus dem Land verbannt. Allerdings blieb das schwarze Schaf nicht untätig; inzwischen beherrscht er alle Künste der schwarzen Magie und hat beschlossen, unter der Mithilfe des Seelendiebes Morlock dem König sowohl Thron als auch Leben zu rauben. Und so geschieht es, daß sich die finsteren Pläne tatsächlich umsetzen lassen - der König wird von einem Dämonen entführt und das Land in ein beklemmendes Schwarz getaucht. Die Begriffe Frieden und Ordnung werden in das Fremdwörterlexikon aufgenommen - niemand, wirklich niemand hat noch einen Grund zu lachen. Sämtliche Dörfer sind menschenleer; wo einstmals das volle Leben tobte herrscht inzwischen Tristesse. Monsterhorden haben die Oberhand gewonnen und tyrannisieren jegliche Lebensform - Zeit für ein paar Helden, die den Drang verspüren, alles wieder ins Lot zu bringen.

Legend überträgt dem Spieler die undankbare Aufgabe, in einer wahren Armada an feindseligen und überaus aggressiven Kreaturen die Axt schwingen zu lassen - nicht mehr und auch nicht weniger.

32-Bit-gerechte Action?

Das Spielprinzip von Legend ist leider ebenso alt wie die Zeit, in der die immerwährende Schlacht Gut gegen Böse tobt. Im Vergleich zu moderneren Varianten des Double Dragon-verwandten Spielprinzips läßt Legend dreidimensionale Spielereien außen vor. Es geht permanent von links nach rechts - rotierende Kampfarenen und andere räumliche Effekte haben im Mittelalter offenbar nichts verloren. Dieses Manko haben die Entwickler von Toka anderweitig zu kompensieren versucht. Je nachdem, ob man sich für die klassische oder die arcade-orientierte Kameraperspektive entscheidet, zoomt der imaginäre Kameramann näher ans Geschehen und versorgt einen mit einer unübersichtlichen, aber dennoch äußerst spektakulären Totalen oder zeigt das Schlachtfest aus einer dezenten und übersichtlichen Ansicht. Stichwort Schlachtfest: Wer im Optionsmenü die blutige Variante selektiert, erlebt ein äußerst indizierungswürdiges Schwertkampfspektakel. Heranstürmende Teufelsschergen und auch einige menschenähnliche Ritter verlieren bei harten Schlagfolgen ruckzuck ein Ärmchen oder gar Beinchen. Ab und an wird mittels Zufallsprinzip auch der Körper in zwei ordentlich portionierte Hälften



Die Bonusrunde sollte man nutzen, um Gold- und Energievorräte aufzustocken

in;former

Um ein vorzeitiges Ende im zweiten Level zu verhindern, sollte man wirklich keinen einzigen Bonusgegenstand unbeachtet lassen. Hat man das unfaire Duell mit dem Riesenwikinger überlebt, so muß in der Bonusrunde alles gegeben werden. Nur wer mit „Perfect Time" abschließt, hat genügend Kleingeld in der Tasche, um sich einen ausreichenden Puffer an Ersatzleben zu leisten. Von Waffen und ähnlichem Krams sollte man die Finger lassen - reine Geldverschwendung! Wird man von mehreren Monstern gleichzeitig bedrängt und es steht ein unmittelbarer Treffer bevor, sollte man schnell eine der herumliegenden Waffen aufsammeln - dieser Vorgang macht den Krieger für kurze Zeit unbesiegbar!



Während ein Feuerdämon in den Nahkampf verwickelt ist, wird der Spieler aus dem Hintergrund feige beschossen



Pfui Spinne! Menschen mit Arachnophobie haben mit Legend nicht unbedingt ihre helle Freude


Alternativ lassen sich Gegner auch hochheben und in die anstürmende Meute schleudern


Kann passieren! Mit einem harten Schwerthieb wurde der Schamane kurzerhand zweigeteilt


Das Heldentrio unterscheidet sich nur durch die Optik.



zertrennt oder der Monsterschädel in die Botanik geschleudert; solche Aktionen werden dem Stil wegen natürlich mit reichlich Blut ausgeschmückt. An dieser Stelle könnte man moralisch den Finger heben und die explizite Gewaltdarstellung kritisieren. Auf der anderen Seite läßt es sich aber auch nachvollziehen, daß ein maroder Zombiekörper bei Treffern mit einer schweren Streitaxt durchaus Schaden nehmen kann. Dem Spielspaß ist dieses Blutvergießen als deutlicher Pluspunkt anzustreichen, bekommt man doch ansonsten auf den staubigen Wegen zum Endgegnerduell nicht viel Abwechslung geboten. Mit den Grundmanövern Schlagen, Treten und Greifen bahnt man sich den Weg durch die todbringenden Reihen. Spektakuläre Schlagfolgen bedürfen hierbei keiner komplizierten Tastenkombination, sondern fordern vielmehr ein Dauerfeuer-artiges Buttongehämmer. Hieraus zaubert der Computer dann ganz von selbst krachende Combos, die in Verbindung mit einer Waffe natürlich ungleich mehr Schaden anrichten. Im Stile des mittlerweile indizierten Golden Axe findet man das hilfreiche Waffenarsenal vornehmlich in Schatztruhen, die wohl von unaufmerksamen Dieben am Wegesrand liegengelassen worden sind. Die Vielfalt an todbringendem Arsenal ist löblich: Man kann mit Streitäxten, wuchtigen Schwertern, Lanzen oder Mini-Kanonen ins Kampfgeschehen eingreifen. Je nachdem, welcher Gegenstand gerade aufgesammelt wurde, kann der Held aber auch kurzzeitig mit magischen Feuerblitzen um sich schmeißen oder noch entfernten Feindbildern mittels Armbrust für eine begrenzte Zeit an die Energieleiste gehen. Begrenzt deshalb, da sich die Waffen bei permanentem Einsatz langsam abnutzen oder zwecks Munitionsmangel ihren Sinn verlieren. Aber keine Angst, in praktisch jedem Bildschirm findet sich unbeschädigter Nachschub. Da der Hauptdarsteller aber nicht nur austeilt, sondern ab und an auch heftig einstecken muß, sollte man herumliegende Früchte oder Schweinshaxen verzehren - aber das kennt man ja zur Genüge von anderen Genrevertretern. Als immens wichtig erweist sich gefundenes Gold und andere wertvolle Gegenstände. Nur wer in den Leveln und während der Bonusrunde genügend Edelmetall in seinen Besitz bringt, darf beim schrumpeligen Händler dringend benötigte Extraleben einkaufen.

Nicht ganz fair!

Auf den ersten Blick mag Legend wie ein Relikt aus längst vergangenen 16-Bit-Tagen wirken. Das monotone Gameplay ist der Motivation keinesfalls dienlich, sondern sorgt gerade in den ersten Spielminuten in Verbindung mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad für nachdenkliche Gesichter. Auch wenn die Level schnell gesäubert sind - der jeweilige Endgegner gibt nicht so schnell bei wie sein Fußvolk und kostet wertvolle Bildschirmleben. Wohl dem, der mit einem dicken Vorrat an Restenergie den Oberschergen erreicht - vernünftiges Taktieren und geschicktes Ausweichen ist nämlich eher ein Zufallsprodukt denn gewollte Aktion des Spielers.

Wer durchhält, wird reich belohnt! Legend ist eines der Spiele, das erst in den höheren Leveln alle seine Stärken ausspielt. So wird man permanent mit neuen, aufwendig gestalteten Szenarien konfrontiert und trifft auf die passenden Monsterhorden. Auf dem verschneiten Friedhof prügelt man sich mit fauligen Zombies, im dichten Dschungel bekommt man es gar mit Echsenmenschen und Jurassic Park-Ausreißern zu tun. Der Umfang des Spiels ist enorm: Im Vergleich zur Konkurrenz verbringt man einige Zeit vor dem Bildschirm, bis der etwas spärliche Abspann über den Bildschirm flimmert. Bis dahin wird man aber gut unterhalten. Ein stimmungsvoller Soundtrack, der das mittelalterliche Ambiente gekonnt unterstreicht, und eine detailverliebte Präsentation lassen über den völlig fehlenden Tiefgang und die oftmals hampelig wirkende Animation hinwegsehen. Wer auf Action ohne jeglichen Anspruch steht, findet in Legend ein empfehlenswertes Stück Software.

spielerprofil

Wer sich am Fehlen von jeglichem Anspruch nicht stört und auf dumpfe Non-Stop-Action ohne Verschnaufpause steht, der kommt mit Legend sicherlich auf seine Kosten. Da es auf der PlayStation zudem nicht allzuviele interessante Alternativen gibt, darf der Grobmotoriker Legend in die engere Wahl ziehen - nervige Sprungpassagen mit millimetergenauer Kollisionsabfrage werdet Ihr nicht finden.

schwierigkeit

Anspruchsvoll bis unfair! Die hektischen Endgegnerkämpfe fordern leider zu viele Leben. Dazu kommt eine manchmal unglückliche Kameraführung. Im 5-Mann-Getümmel weiß man schnell nicht mehr, aus welcher Richtung man jetzt eigentlich niedergestreckt wurde.

facts

Spieler:	1-2
Level:	5 Level / 25 Abschnitte
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Funsoft
Entwickler:	Toka
Testmuster:	Funsoft
Veröffentlichung:	Ende Oktober
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔			

	engl. Texte	engl. Sprache	
	✔	✔	



8 von 10

GRAFIK 8
SOUND 9
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Final Fight (SNES) oder Fighting Force (PSX, 12/97) mochtet!

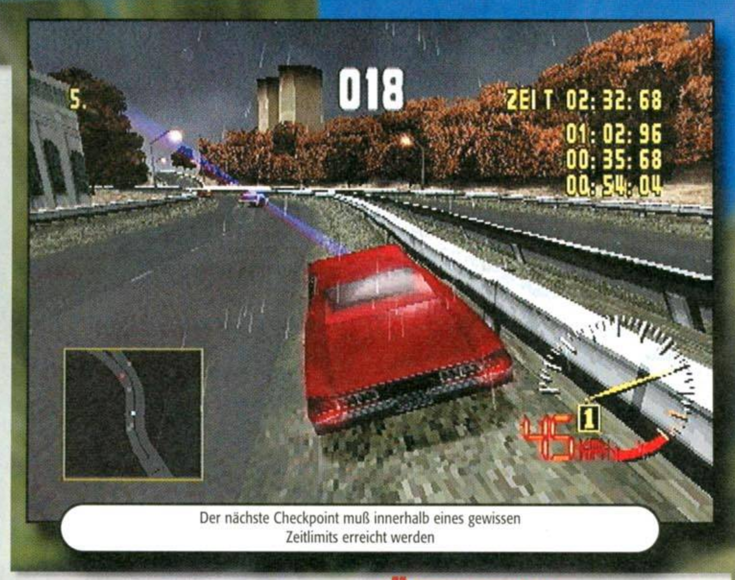




TEST DRIVE 5

Andreas Binzenhöfer - Philipp Noack

Schon wieder sind ein paar Monate vergangen, und schon wieder befindet sich ein weiterer Teil der Test Drive-Serie in meiner PlayStation. Nach mehreren Tagen Toca 2 und Formel 1 98 ein nicht gerade günstiger Zeitpunkt für den vierten Nachfolger eines seinerzeit sehr erfolgreichen Rennspiels. Bereits das erste Menü scheint dem vermeintlichen Außenseiter allerdings doch noch einige Überlebenschancen einzuräumen. Neben dem obligatorischen Einzelrennen oder dem Zeitfahren auf einer beliebigen freigespielten Strecke, besteht noch die Möglichkeit, an sechs verschiedenen Weltmeisterschaften teilzunehmen, ein Beschleunigungsrennen zu fahren oder selbst als Polizist die Straßen unsicher zu machen. Wie von Test Drive nicht anders gewohnt, besteht das primäre Ziel darin, als Erster vor Ablauf des Zeitlimits den nächsten Checkpoint zu erreichen. Dabei muß man allerdings dem Gegenverkehr ausweichen, vor der Polizei flüchten und besonders darauf achten, daß man nicht von den Computergegnern in den nächsten Straßengraben befördert wird. Beim Beschleunigungsrennen tritt man gegen einen Mitstreiter auf der berühmten Viertelmeile an, durchdrehende Räder und glühender Asphalt inklusive. Leicht komplizierter präsentieren sich die einzelnen Pokalrennen. Die herkömmliche Meisterschaft beinhaltet gerade einmal vier Strecken, während der Ära-Pokal bereits sechs Strecken lang ist. Je nach Einstellung Schönheit/Biest, darf man dabei mit den Autos aus der entsprechenden Kategorie antreten. Der Challenge-Pokal geht ebenfalls über sechs Strecken, wer die meisten Punkte einheimsen kann, gewinnt. Richtig interessant wird es aber erst ab dem Pitbull-Pokal, hier darf nur der erste des jeweiligen Rennens am nächsten teilnehmen. Im Master-Pokal steht dem Spieler ein Fuhrpark von zehn Fahrzeugen zur Verfügung, die er sich auf den ebenfalls zehn Strecken einteilen muß. Wer am Schluß die beste Gesamtzeit über alle Strecken vorweisen kann, gewinnt. Der Ultimate-Pokal ist die wohl witzigste Variante. Die Punkte werden hierbei für die Durchschnittsgeschwindigkeit vergeben, wer von der Polizei angehalten wird, einen Unfall baut oder einfach von der Straße abkommt, muß mit Punktabzug rechnen. Für Freunde der trauten Zweisamkeit wurde selbstverständlich auch an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht.

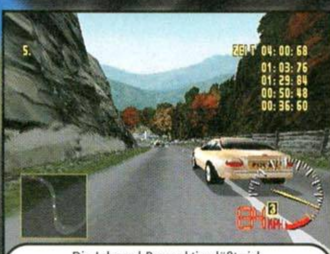

Der nächste Checkpoint muß innerhalb eines gewissen Zeitlimits erreicht werden

Überrundet

Beim ersten unkritischen Blick präsentiert sich Test Drive 5 eigentlich noch ganz passabel. Die Grafik geht mit erträglichem Pop-Up-Effekt durchaus in Ordnung, vor allem in Anbetracht der zahlreichen langen und durchweg abwechslungsreichen Strecken. Rein soundtechnisch kann man schon etwas mehr klagen, die Motorengeräusche sind zu monoton und könnten etwas mehr Baß vertragen, und auch die fünf zur Zeit zwar angesagten Bands, die für die Hintergrundmusik sorgen, sind nicht unbedingt jedermanns Sache. Die Steuerung ist alles andere als realistisch, die Wagen lassen sich aber trotzdem halbwegs vernünftig über den Asphalt bewegen; größere Drifteinlagen enden jedoch zwangsläufig in einem Dreher. Die vielen unterschiedlichen Modi könnten im Grunde für Abwechslung sorgen, aber genau hier stößt man auf das eigentliche Hauptproblem des Titels. Aufgrund der etwas unglücklichen Steuerung und vor allem der Tatsache, daß die Gegner sich absolut willkürlich verhalten, sprich einfach mal bei Vollgas auf der Geraden überholen oder nach einem Crash sofort wieder mit Höchstgeschwindigkeit fahren, entscheidet hauptsächlich der Zufall über Sieg oder Niederlage.

Test Drive 5 ist an und für sich ein typischer Arcade-Racer mit langen, abwechslungsreichen Strecken und einem Fuhrpark, der sich sehen lassen kann. Auch die Auswahl an Spielmodi spricht für sich. Größtenteils ist der, aufgrund der miserablen Gegnerintelligenz zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad nur zu bewältigen, indem man so lange spielt, bis sich die Gegner einmal ordentlich selber abschießen. Ein solcher Patzer im Gameplay wird den meisten Leuten leider recht schnell den Spaß am Spielen verderben.


Scharfe Kurven sind meistens nur im Drift zu bewältigen


Die Inboard-Perspektive läßt sich am besten spielen


Die Unfälle sind besonders spektakulär

spielerprofil

Test Drive 5 rentiert sich momentan eigentlich nur für absolute Rennspiel-Freaks, die bereits sämtliche Top-Titel nicht mehr sehen können. Selbst für reinrassige Arcade-Spieler gibt es derzeit bessere Titel.

schwierigkeit

Einstellbar, aber selbst auf Easy etwas zu schwer. Wer schon immer einmal auf der Geraden von Computergegnern pfeilschnell überholt werden wollte, sollte dennoch zugreifen. Bei zahlreichen Versuchen besteht jedoch die Möglichkeit, mit Glück als Erster über die Ziellinie zu fahren.

facts

Spieler:	1-2
Level:	16 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Pitbull
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	K.A.
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔		✔
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔		



6 von 10

GRAFIK	8
SOUND	7
GAMEPLAY	6

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Colin McRae (PSX, FG 7/98), Toca 2 (PSX, FG 12/98) oder Formel 1 98 (PSX, FG 12/98) mochtet!

PLAYSTATION



CAPTAIN COMMANDO

Captain Fabian Döhla unter dem Commando von Daniel Johannes

Was haben es die Japaner doch gut! Im Land der aufgehenden Sonne erscheinen mit schöner Regelmäßigkeit absolute Software-Überflieger, die aus unerfindlichen Gründen niemals den Weg in deutsche PlayStations finden. Doch zum Glück gibt es ja findige Importhändler, die auch Spiele vom Kaliber eines Captain Commando unter Androhung von Geldbußen über den großen Teich schippern.

Ursprünglich als Abschreckung für in Ausbildung befindliche Programmierer geplant, wurde aus „Captain Koma-Commando" schließlich doch ein „richtiges" Beat'em Up im Stil von Final Fight. So war es dann ironischerweise auch Capcom selbst, die gegen ihren letztgenannten Vorzeigetitel eine hauseigene Konkurrenz ins Rennen um die Gunst zurückgebliebener Spielefreaks mit Hang zum Enttäuschenden schickten. Wußte die 1991 erschienene Ur-Version von „Captain Gorilla" noch einen Großteil der Arcade-Zocker zu begeistern, würde heute wohl jeder Spielhallenbesucher - egal, ob deutsch oder nicht - einen großen Bogen um ein solches Produkt machen. Nicht anders verhält es sich nun mit der Neuveröffentlichung des Haudrauf-Spektakels für Arme: wer auch nur noch den Hauch von Verstand in seinem von Alkohol überschwemmten Kopfschwamm namens Hirn hat, wird schon nach kürzester Spielzeit feststellen, daß „Captain Schmalfuß" nur zu Recht als mit Abstand unwürdigster Next-Generation-Vertreter 1998 bezeichnet werden muß. Lieblose Drei-Phasen-Animationen sowohl der Hauptdarsteller als auch der heranhumpelnden Gegnerschar, ein Gedudel, das wohl noch am ehesten Großvater Palenke an alte Grammophon-Zeiten erinnert, und langweilige Hintergrundgrafiken, in denen man selbst Paralax-Effekte suchen muß, wie die Kontaktlinsen im Heuhaufen.

Brruuummm! Der Mad Scientist versucht mit dem Schnellboot zu fliehen, was aber die Pseudo-Helden mit ihren Cyber-Boards zu verhindern wissen



Frrrr! Advent, Advent, ein Söldner brennt!

Zimp! Die deformierten Divas meucheln auch aus der Distanz



Kawusch! Der Oberscherge bekommt vom dynamischen Duo einen auf die Weltraumfresse

Bitte weiterlesen!

Da können auch die insgesamt vier zu Hauptdarstellern hochgepushten Pixelkomparsen die Wurst nicht zurück in den Ofen legen! „Captain Orlando" gibt noch die beste Figur ab: mit seinen billig anmutenden Special-Moves sorgt er im wahrsten Sinne des Wortes für Spannung im dichtbesetzten Feld des attackierenden Sauhaufens. Die verbleibenden drei Schmalspur-Krieger wirken im Vergleich zu „Captain Schimpanso" ziemlich erbämlich. Faschingsninja Sho wirkt ebenso gefährlich wie eine tote Wachsmotte nach der Intimrasur, der Mumienverschnitt Jennety hampelt epileptisch zuckend über den Screen, und das in einem lausig lackierten Kampfroboter umherstapfende Super-Baby Hoover hat offenbar eine Überdosis Milupa geschnupft - wie sonst sollte man diese Sparflammenanimation anders umschreiben?

Wer Zivildienst im Altenheim als unangenehm empfindet oder nicht gerne bei -25° schwimmen geht, der hat mit Sicherheit noch nie eine Perle im Stile von „Captain Commodore" vorgesetzt bekommen. Hier hat man wirklich alles verpfuscht: Zwar gehörte der 1991 erschienene Automat schon damals nicht unbedingt zu den Highlights der Arcade-Unterhaltung, aber dies soll keinesfalls als Entschuldigung für dieses monströse Desaster dienen. Grafisch auf unterstem 16-Bit-Niveau befindliche, naive Schmierereien, die direkt aus einem mäßigen RTL 2-Zeichentrickfilm abgepaust worden sein könnten, sorgen in Verbindung mit einem schrill quäckenden Nervgedudel für den wahr gewordenen Alptraum eines jeden PlayStation-Besitzers. Wer also noch ein Weihnachtsgeschenk für den Neuen von der Ex-Freundin sucht, der sollte schnellstmöglich zugreifen - die Bestände von „Captain Cholera" könnten sonst aufgrund der zu erwartenden Nachfrage binnen kürzester Zeit vergriffen sein.

spielerprofil

Nostalgiker, Technikignoranten, Idioten - wirklich jeder dieser Spezies darf ohne Rücksicht auf Verluste zugreifen!

schwierigkeit

Einstellbar, aber auf „Very Easy" immer noch sehr leicht. Auf „Very Hard" hingegen wird es aber schon sehr schwer. Klingt logisch, oder?

facts

Spieler:	1-3
Level:	8
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	New Corporation
Entwickler:	New Corp./Capcom
Testmuster:	ACME (0221/2408800)
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	119,- DM

Memory Card	Dual-Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔		

Multi-Tap	jp.Texte	jp.Sprache	JP-Import
✔	✔		●





Tales of Destiny

Daniel Johannes – Fabian Döhla

Eigentlich sollte man, wenn man sich schon eine PlayStation kauft, ja erwarten können, die Spiele auch in einem entsprechenden 32-Bit-Gewand präsentiert zu bekommen. Vor allem bei Rollenspielen scheinen die Entwickler jedoch nach wie vor auf die altbewährte Bitmapgrafik zu setzen. Auch Tales Of Destiny gibt sich vollkommen polygonfrei. RPG-Fans wissen aber, daß es bei diesem Genre nicht so sehr um die sonst so wichige Grafik geht, sondern in erster Linie die Story zählt. Und in diesem Punkt kann Tales Of Destiny seine Asse ausspielen.

Die Party wird von einer Seeschlange angegriffen...

...und beschließt, das Ungetüm direkt unter Wasser unschädlich zu machen

4 Schwerter gegen einen Tintenfisch: Da ist die Schnittwunde am Bauch schon vorprogrammiert

Schicksalsmärchen

Vor 1000 Jahren stürzte ein mit einer besonderen Energie geladener Komet auf den Planeten. Durch die enorme Wucht des Aufpralls wurde der Planet aus seiner Umlaufbahn geworfen und viele Länder überflutet. Gewaltige Staubwolken stiegen in den Himmel auf und verdunkelten die gesamte Oberfläche. Es folgte ein endlos scheinender, künstlicher Winter, der Jahrzehnte lang andauerte. Die Überlebenden der Katastrophe schufen schwebende Städte, um auf diese Weise der Wärme und dem Licht der Sonne nahe zu sein. Zu dieser Zeit wurde auch in dem Kernmaterial des Kometen eine neue Energiequelle namens Lens entdeckt. Weitere Forschungen über diese neue Form von Energie zogen eine rasche technische Entwicklung nach sich, dank derer der Bau der Himmelsstadt Dycroft innerhalb von nur einem Jahr abgeschlossen werden konnte. Jedoch wurden nur einige wenige Menschen auserwählt, in den Aeropolis, den schwebenden Städten, zu leben, während der Großteil der Bevölkerung auf der kalten, öden und eisbedeckten Oberfläche des Planeten zurückbleiben mußte. Mit der Zeit begannen die Bewohner der Aeropolis, die sich mittlerweile Aethereans nannten, über die „E'rthers" getauften Erdlinge zu herrschen. Da diese sich das aber verständlicherweise nicht gefallen lassen wollten, kam es schließlich zu einem schrecklichen Krieg, dem Aeth'er-Krieg. Gleichzeitig wurden damals dank des Wissens über die neuesten Lens-Technologien die ultimativen Waffen erschaffen - die Swordians, Schwerter, die sowohl denken als auch sprechen können. Mit Hilfe dieser sechs mächtigen Waffen und den zugehörigen Schwertmeistern konnte Aeropolis zerstört und zum Absturz gebracht werden. So gewannen am Ende doch die E'rthers. Einige hundert Jahre nach dem Aeth'er-Krieg fielen die Swordians in einen tiefen Schlaf, da sie nicht mehr benötigt wurden, wären aber jederzeit dazu bereit, wieder in den Kampf zu ziehen, falls es die Umstände erfordern würden.

RPG, Teil 208

In Tales of Destiny übernimmt man die Kontrolle über den späteren Helden Stahn Aileron (keine Angst, der Name läßt sich verändern), der sich zu Beginn des Spiels als blinder Passagier an Bord eines fliegenden, mechanischen Drachens, dem sogenannten Draconis, befindet. Unglücklicherweise wird er von zwei Wachen entdeckt und zur Strafe prompt zum Deckschrubben verdonnert. Kurz darauf ertönt der Alarm an Bord des Luftschiffs, der natürlich nichts Gutes bedeuten kann. Das Schiff wurde unerwartet von Monstern angegriffen. Dank der anschließend ausbrechenden Panik gelingt es Stahn, im

spielerprofil

Wer auf Rollenspiele steht und mit 16-Bit-Grafik leben kann, erwirbt mit Tales of Destiny einen wirklich unterhaltsamen Titel, der einen auch für längere Zeit an den Bildschirm fesselt.

schwierigkeit

Das Übliche bei Rollenspielen: Sind die Gegner zu schwer, ist die Party zu schwach! Hier hilft es, einfach so lange gegen Monster zu kämpfen, bis die Gruppe stark genug ist. Normalerweise dürfte es aber keine Probleme geben, da der Härtegrad aller Feinde sehr fair angelegt ist.

facts



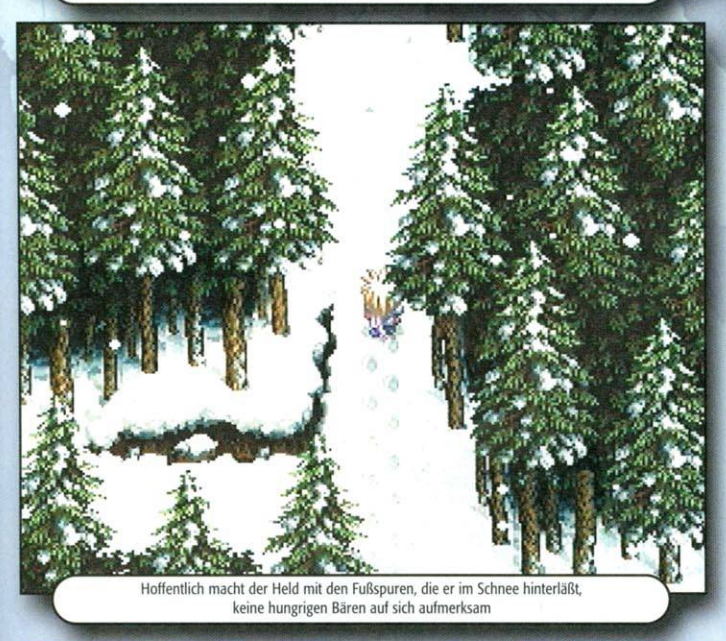
Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
ca. Preis:	119,- DM

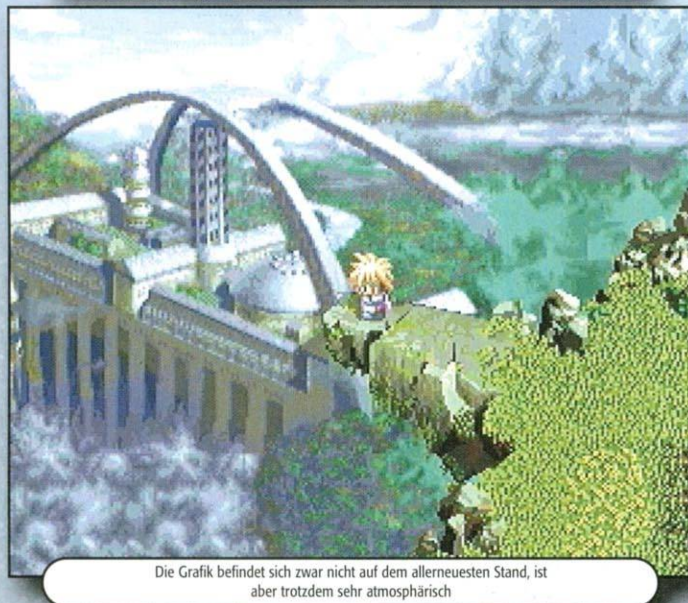
Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔			

Sound Menü	engl. Texte	engl. Sprache	US-Import
✔	✔		✔



Für die Angriffe des Lizard Man kann sich das Heldenquartett nicht gerade erwärmen! Oder doch?


Hoffentlich macht der Held mit den Fußspuren, die er im Schnee hinterläßt, keine hungrigen Bären auf sich aufmerksam


Die Grafik befindet sich zwar nicht auf dem allerneuesten Stand, ist aber trotzdem sehr atmosphärisch



In den Städten führt man die obligatorischen Unterhaltungen mit den Einwohnern


Große Entfernungen werden mit dem Schiff oder später mit dem Draconis zurückgelegt


Was in Final Fantasy die Luftschiffe sind, sind in Tales of Destiny die fliegenden Drachenschiffe

Getümmel ein Schwert zu ergattern und per Rettungskapsel die Flucht zu ergreifen. Daß er zufälligerweise eines der Swordians entwendet hat, weiß er zu diesem Zeitpunkt natürlich noch nicht. So erfährt der Spieler dann im Laufe des spannenden Abenteuers, daß ausgerechnet Stahn der auserwählte Held ist, der die sechs Swordians wieder zusammenbringen muß, um die Menschheit vor den aufgetauchten Monstern zu beschützen. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört und wie es alteingesesene Genre-Anhänger gewohnt sein dürften, schließen sich Euch mit der Zeit weitere Partymitglieder an, um Euch sowohl im Kampf als auch auf der Suche nach den Swordians hilfreich zur Seite zu stehen. Letztgenannte können allerdings nur von bestimmten Charakteren getragen werden, da scheinbar nicht jede Person würdig ist, ein Schwertmeister zu sein. Die Bewegungsmöglichkeiten in der Oberwelt beschränken sich auf ein simples Herumlaufen und -rennen sowie die Untersuchung der Umgebung und das Sprechen mit Leuten. Ab und zu dürfen auch Kisten verschoben oder gezogen werden. Da es sich bei Tales of Destiny aber nicht um ein Action-Adventure handelt, erübrigen sich auch sonstige Aktionen. Umso innovativer gestalten sich dafür die Kampfsequenzen, die sich zwar einerseits in einem speziellen Battle-Screen abspielen, dennoch wird aber mit der Party in Echtzeit angegriffen. So läßt sich mit der Hauptfigur nach links oder rechts vor Angriffen ausweichen und darf mit drei unterschiedlichen Grundmoves der Gegner attackiert werden, während der Rest der Truppe zum größten Teil vom Computer gesteuert wird. Die Standardattacken werden alle mit dem Kreis-Knopf in Verbindung mit der zusätzlichen Betätigung des Steuerkreuzes in eine bestimmte Richtung ausgeführt. Auf diese Weise stürzt man beispielsweise von oben mit einem Sprung auf den Kopf des Gegners zu, um diesen anschließend in der Mitte zu zerteilen, oder man versucht, dem Feind rennenderweise das Schwert in die Magengegend zu rammen. Durch Drücken von L1 lassen sich auch die restlichen Partymitglieder dazu animieren, auf die Monster zuzustürmen. Größere Widersacher oder härtere Brocken sollten mit Hilfe der zur Verfügung stehenden Magie mürbe gemacht werden. Allerdings benötigt man zunächst entsprechende Discs, das Äquivalent zu den Substanzen in Final Fantasy 7, um überhaupt zaubern zu können. Außerdem ist natürlich je nach Spell eine gewisse Anzahl an Technical Points nötig, die man aber nach jedem gewonnenen Kampf zusammen mit den Experience Points und zusätzlichem Gald, der Währung im Spiel, teilweise wieder zurückerhält.

Namco macht mit Tales of Destiny allen Rollenspielern eine Freude. Zwar wirkt die Grafik, vor allem im Vergleich mit Final Fantasy 7, inzwischen wirklich etwas antiquiert, man kann sich aber trotzdem eines gewissen Charmes nicht erwehren. Vor allem Spieler, denen Titel wie Final Fantasy 3, Chrono Trigger, Phantasy Star oder Lunar the Silver Star noch Begriffe sind, werden mit Wehmut an die alten Zeiten zurückdenken. In bezug auf die Story weiß Tales Of Destiny jedenfalls von Anfang an zu begeistern. Rollenspielfans, die auch auf den neuesten Stand der Technik verzichten können, sollten unbedingt zuschlagen.



Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Chrono Trigger (SNES, FG 6/95) oder Wild Arms (PSX, FG 8/97) mochtet!



Crash Bandicoot 3: Warped

Markus Appel – Daniel Johannes

Bereits seit zwei Jahren beschert uns das Programmierteam Naughty Dog pünktlich zur Vorweihnachtszeit mit einem unterhaltsamen Abenteuer des etablierten Vorzeigehelden und Firmenmaskotchen Crash Bandicoot. Der dritte Teil der Erfolgsserie rund um den Wüstenfuchs hält am bewährten Spielprinzip fest, neben neuartigen Spielmodi wurden aber auch noch zusätzliche Details im Spiel positiv abgeändert oder ergänzt. Der alte Intimfeind des Bandicoot, Dr. Neo Cortex, ist nicht kleinzukriegen. Egal, ob er nun von seinem ehemaligen Luftschiff oder der geostationären Raumstation aus auf den Boden der Tatsachen zurückkehren mußte, der wahnsinnige Wissenschaftler versteht es aufs Beste, Crash immer wieder in Aktion zu rufen. Diesmal landet das Wrack seines Raumgefährts aus dem zweiten Teil recht unsanft in der im Dschungel verborgenen mystischen Pyramide des Uka-Uka, die gleichermaßen dessen Gefängnis darstellt. Durch die Wucht des Einschlags befreit, beschließt dieser, mit Cortex gemeinsame Sache zu machen, um die Weltherrschaft zu erlangen. Uka-Uka, zweifellos ein naher Verwandter von Crashs helfender Holzmaske, ist nicht sehr erbaut von dem Verlust der energieliefernden Kristalle in vergangener Zeit und beauftragt Cortex mit deren Wiederbeschaffung. Zusammen mit den Helfern N.Gin und N.Tropy konstruiert Cortex eine Zeitmaschine, um in sämtlichen Epochen der Geschichte die Edelsteine zu ergattern. Crash unternimmt natürlich alles, damit er den Bösewichten die Steine wieder abluchsen kann.

Crash is back

Mittels der oben genannten Zeitmaschine teleportiert sich unsere Spielfigur in die verschiedenen Level und Epochen. Die Schauplätze sind dabei von völlig unterschiedlicher Art, mal flüchtet der Bandicoot in gewohnter Manier in prähistorischen Zeiten vor einem wildgewordenen Dinosaurier, fischt unter Wasser in Tauchausrüstung und mit Unterwassergefährt nach verborgenen Schätzen oder bekämpft im Mittelalter schwertschwingende Ritter und blitzeschleudernde Magier. Für Abwechslung im Spielverlauf sorgen die schön gestalteten, Genre-untypischen Spielmodi. So fliegt Ihr mit einem Doppeldecker im Stil des Roten Barons durch die Wolken und schießt dabei frei beweglich im drei-



Bei den Endgegnern muß zunächst eine Taktik herausgefunden und schließlich eingesetzt werden


Im Orient dienen die fliegenden Teppiche als bewegliche Plattformen


Sobald das Wasser zu steigen beginnt, sollte Crash an sicherer Stelle verharren



In der ersten Flugrunde gilt es, mehrere Zeppeline und Doppeldecker vom Himmel zu holen

spielerprofil

Neben Crash- und Jump'n Run-Fanatikern, die sich das Spiel ohnehin holen müssen, ist Crash 3 eigentlich für jedermann zu empfehlen, der Interesse am Genre hat. Das Spielprinzip macht halt immer noch Spaß.

schwierigkeit

Im Großen und Ganzen einsteigerfreundlich gestaltet, einige Passagen der höheren und versteckten Level können aber trotzdem recht haarig sein. Da aber nach jeder Runde gespeichert werden kann und hier sogar die Leben beibehalten werden, dürften keine größeren Probleme auftreten.

facts

Spieler:	1
Level:	28
Genre:	3D-Jump'n Run
Hersteller:	SCEA
Entwickler:	Universal/Naughty Dog
Testmuster:	Sony CE
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	89,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔	✔	
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔	✔	


Rennt, was das Zeug hält, um vor dem gewaltigen Urvieh zu flüchten


Ob Bandicoot bei dieser Auseinandersetzung als Sieger hervorgeht?

dimensionalen Raum auf Zeppeline und Flugzeuge aller Art, oder reitet mit Coco, der Schwester unseres Helden, auf dem Rücken eines Tigerbabys über die Chinesische Mauer. Die blonde Schöne ist es auch, mit der Ihr auf einem Jetski die piratenverseuchten Gewässer der Karibik erkundet. Gescrollt wird bei den verschiedenen Spielabschnitten in sämtliche Himmelsrichtungen, echte 3D-Passagen gehören ebenso zum Spielgeschehen wie 2D-Ansichten oder die Kombination verschiedener Perspektiven innerhalb einer Runde. Ziel hier ist es jeweils, zunächst den meist leicht auffindbaren lilafarbenen Kristall einzusammeln. Wenn aus fünf Stages alle Steine dieser Art eingesackt wurden, ist der Weg zum Obermotz frei, und erst nach erfolgreichem Bestreiten der Auseinandersetzung steht Euch ein neuer Spielabschnitt mit fünf weiteren Runden zur Verfügung. Zusätzlich erhaltet Ihr nach jedem Endgegner eine neue Fähigkeit für Eure Spielfigur, beispielsweise einen Doppelsprung, die Fähigkeit, mit einer Bazooka Früchte zu verschießen, oder eine verstärkte Wirbelattacke, mit der Ihr auch Strecken in der Luft durch Hinabgleiten passieren könnt. Wer jetzt noch versteckte Side Areas und geheime Extras erforschen will, sollte in jeder Stage sämtliche Kisten öffnen oder zerstören, egal ob Holz-, Nitro-, TNT- oder neuerdings Überra-

Unterwegs auf hoher See. Der rudernde Bursche verfolgt Euch zwar nicht, ist aber dennoch kein angenehmes Hindernis



In dieser Runde dienen die Ringe zur Beschleunigung und müssen unbedingt passiert werden. Um einen Diamanten zu erhalten muß der Spieler Erster werden

Auf der ECTS hatten wir Gelegenheit, ein paar Worte mit Crash-Miterfinder Jason Rubin zu wechseln:

FG: Der Grund, warum ich Dich heute wieder einmal interviewen möchte, ist natürlich Crash Bandicoot 3...

JR: Ach was, hm, hätte ich jetzt nicht gedacht! Eigentlich hatte ich mich auf das Zusammenwachsen der europäischen Märkte eingestellt.

FG: Das wäre meine zweite Frage gewesen. Doch zuerst, wird es nicht zuweilen ein wenig langweilig, den dritten Teil eines Spiels zu machen?

JR: Nein, nein, Crash ist ein großartiger Charakter, der uns genausoviel Spaß macht wie dem Spieler. Es ist eine Menge neues Zeug in seiner Welt, da wird es uns bestimmt nicht langweilig. Wir haben eine Menge neuer Engines, die völlig 3D sind. Wir haben versucht, eine Menge neuer Dinge zu verwirklichen. Es gibt Flugzeuge, man kann mit dem Jetski herumfahren, es gibt eine Motorrad-Engine, eine Shoot'em Up-Engine; Crash hat eine Menge neuer Fähigkeiten, er kann schwimmen, er benutzt ein Mini-U-Boot usw. Der Spieler hat soviel zu sehen und zu erfahren.

FG: Die technische Weiterentwicklung der PlayStation führt das Gerät auch an seine Hardware-Grenzen. Wie sehr nutzen Crash Bandicoot 1-3 die Hardware des Gerätes aus?

JR: Ich würde sagen, daß jeder Crash Bandicoot-Teil die Hardware 2 bis 2,5 mal mehr ausnutzte als sein Vorgänger. Wir haben weitaus mehr Zeug in die gleiche Speichergröße geschaufelt, haben es kleingepreßt. Wir versuchten, den Code schneller zu machen, da wir die kleinen Ins & Outs besser verstanden haben, wie man die PlayStation zu programmieren hat. Wir haben noch mehr als Team gearbeitet und versucht, die einzelnen Parts simultan fertigzustellen.

FG: Wieviele Engines habt Ihr insgesamt benutzt?

JR: Wir haben die Hauptengine; sie ist völlig überarbeitet und total verbessert worden. Man kann bis zu 700 Metern weit schauen, bei der letzten waren es nur etwa siebzig Meter. Sie ist ähnlich stark wie die MediEvil-Engine. Wir haben die Jet Ski-Engine, die Motorrad-Engine, die Flugzeug-Engine und eine kleine Engine, die nur für einen Boss-Charakter da ist.

FG: Welche war der härteste Brocken in der Entwicklung?

JR: Wahrscheinlich die Jet Ski-Engine. Sie hat Buffer / Z-Buffer-Programmierung. Jedes Objekt wird zerschnitten, um alles darstellen zu können. Mit Flat Shading haben wir das Wasser erzeugt, das das Licht bricht.

FG: Stehen Side Projects von Crash ebenfalls zur Diskussion, wie man es bspw. bei Mario Kart gesehen hat?

JR: Alles ist möglich, kein Kommentar... Crash ist ein toller Charakter, es machte eine Menge Spaß, ihn in andere Regionen zu führen.

FG: Was wird die Zukunft sonst noch bringen?

JR: Wir werden erstmal keinen vierten Teil machen. Wir machen das jetzt schon eine ganze Zeit lang, deshalb planen wir an einem neuen Projekt, welches auch schon in Arbeit ist...und das wir nicht kommentieren können.

FG: Danke für das Gespräch!

schungskisten mit wechselndem Inhalt, um so an die begehrten bunten Edelsteine zu gelangen. Diese machen versteckte Passagen in längst absolvierten Leveln zugänglich, so daß es dort noch weitaus mehr zu erforschen gibt. Zuguterletzt erhält der Spieler ein Ankh-Relikt, wenn die Runde im Time Trial-Modus innerhalb einer vorgegebenen Zeit passiert wurde. Je mehr Ankhs erspielt sind, desto mehr verschlossene Zusatzrunden werden geöffnet.

Daß Crash 3 sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht überzeugt, war ja vorauszuahnen, die Bestätigung beruhigt trotzdem ungemein. Crash-Veteranen werden sicherlich ihre helle Freude haben, in relativ ungewohnter Umgebung erneut umherzustreifen, bis auch der letzte Kristall gefunden wurde. Aufgrund des diesmal einsteigerfreundlicheren Schwierigkeitsgrades werden die Fans vielleicht nicht ganz so gefordert wie in vorangegangenen Teilen und haben den Titel wohl recht zügig durchgespielt, die vielen Neuheiten und Zwischenspiele sorgen jedoch für genügend Aufwind beim Spielspaß. Lobenswert ist auch die gut ins Spiel eingebaute Dual Shock-Funktion, wodurch das Spielgeschehen, zum Beispiel beim Fahren auf der Harley, doch recht nachvollziehbar gestaltet werden konnte. Wer jetzt mit einem Kauf liebäugelt, sollte zugreifen, bereuen wird er ihn wohl kaum.



PLAYSTATION



TOCA 2 TOURING

Die beiden Spiegel eignen sich hervorragend, um den Hintermann abzublocken

Die Blendenflecken sehen extrem realistisch aus

Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

Spätestens mit Colin McRae Rally haben die Jungs von Codemasters dem Wort Spielbarkeit eine neue Bedeutung gegeben. Nie zuvor konnte man einen Rallye-Wagen derart präzise über den Schotter driften lassen. Mit Toca 2 Touring Cars soll eben diese Spielbarkeit auf den Tourenwagen-Sport übertragen werden. Codemasters ruht sich dabei allerdings nicht auf den bereits zahlreich geernteten Lorbeeren aus, sondern versucht mit verbesserter Grafikengine und vor allem intelligenten Computergegnern ein noch größeres Publikum anzusprechen. Schon alleine die Preview-Version sorgte mit gerade mal einer einzigen Strecke für stundenlangen Spielspaß.

Von Boxenstops und Nebelrennen

Wie schon bei Colin McRae kann sich der Laie zunächst mit den PS-starken Boliden auf mehreren Teststrecken austoben. Neben den obligatorischen Rundkursen sind dabei noch eine Rollbahn, auf der der richtige Umgang mit der Handbremse geübt werden kann, und eine Schotterstrecke, die zum Erforschen des Driftverhaltens gedacht ist, geboten. Nachdem man sich mit dem Fahrverhalten der Tourenwagen angefreundet hat, sollte man zunächst einige Einzelrennen bestreiten, um sich den Streckenverlauf der acht Originalkurse (Silverstone, Donington, Thruxton etc.) einzuprägen und das richtige Setup herauszufinden. An den anfangs zehn Tourenwagen (Honda Accord, Ford Mondeo, Audi A4, Renault Laguna etc.) darf man vor jedem Rennen an der Bremsverteilung, der Getriebeübersetzung, dem Abtrieb und der Radaufhängung schrauben. Wer sich fit genug fühlt, kann dann endlich an einer kompletten Meisterschaft teilnehmen. Hans-Joachim Stuck ist so freundlich und liest, beinahe in Kalkofe-Manier, das Reglement und später auch Spielstände spontan von einem Zettel ab. Jedes Rennwochenende gliedert sich in zwei Qualifyings, das Sprint- und das Hauptrennen. Während das Sprintrennen eher zum Aufwärmen gedacht ist und dementsprechend dem Sieger weniger Punkte beschert, geht es im Hauptrennen so richtig zur Sache. Nach dem Qualifying hat man die Qual der Reifenwahl für das spätere Rennen. Startet man mit Slicks und wird mit einem saftigen Gewitter überrascht, ist man genauso benachteiligt, wie wenn man bei Sonne und heißem Asphalt mit Intermediates am Start steht. Dank des Funkkontakts mit der Box erhält man permanent wichtige Informationen, wie den optimalen Zeitpunkt für den Pflicht-Boxenstop oder daß die Box momentan belegt ist, da der Teamkollege gerade einen Stop einlegt. Außerdem schlägt die Boxencrew per Funk eine meist plausible Rennstrategie vor und läßt den Teamkollegen schon einmal per Stallorder Platz machen. Bei einem stärkeren Wetterumbruch (Sonne, Regen, Gewitter und Nebel) sollte man unbedingt die Box anfahren, um entsprechende Reifen aufzuziehen und eventuelle Schäden, wie zerbrochene Windschutzscheiben, eingedellte Motorhauben oder demolierte Stoßstangen reparieren zu lassen. Wem das ganze etwas zu realistisch erscheint, wird mit dem Herausforderungsmodus eine Alternative geboten. Im besten Arcade-Stil macht man hier Jagd auf den nächsten Checkpoint, bevor das großzügige Zeitlimit ablaufen kann. Qualifying, Setup und Fairneß sind dabei Fremdwörter. Wer neben den neun Bonus-



Auf den Teststrecken kann man unter anderem sauberes Driften üben



Selbst in der Challenge ist das Fahrverhalten noch sehr anspruchsvoll

in;former

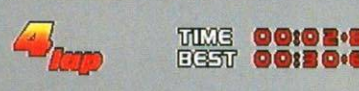
Die wichtigsten Verbesserungen von Toca 2 Touring Cars:

- Acht neue Strecken und erstmals auch Teststrecken
- Sieben zusätzliche Tourenwagen
- Verbesserte High-Res-Grafik
- Verbessertes Fahrverhalten, realistische Kollisionen und Schäden am Auto
- Neue Spielmodi, inklusive 4-Spieler-Link-Modus und Battle Race
- Wechselnde Witterungsbedingungen während eines Rennens
- Strategische Boxenstops und Wagensetup-Optionen

Die neuesten Informationen zu Toca 2 könnt ihr außerdem direkt unter http://www.codemasters.com abrufen.









Auf der Rollbahn läßt sich sogar das Fahren bei verschiedenen Witterungsbedingungen testen



Bei dem Pflicht-Boxenstop kann man die Reifen wechseln und kleinere Schäden reparieren lassen



Auf den Bonusstrecken sind mehrere Abkürzungen versteckt

Auch im Zwei-Spieler-Modus kann die Grafik noch überzeugen

strecken auch noch die fünf versteckten Autos erspielen will, muß in der (etwas unglücklich übersetzten) Konstrukteursmeisterschaft antreten. Mit jedem bereits freigespielten Wagen sind maximal 40 Punkte auf vier Strecken erreichbar, erst ab einer gewissen Punktzahl wird dann das nächste Automobil anwählbar. Wer ein Linkkabel, zwei PlayStations, zwei Fernseher und natürlich auch zwei Spiele besitzt, kann mit bis zu vier menschlichen Spielern gleichzeitig an den Start gehen. Der Bildschirm läßt sich dabei wahlweise horizontal oder vertikal aufteilen.

Rennspielfan, was willst du mehr?

Toca 2 Touring Cars fesselt vom ersten Augenblick an an den Bildschirm. Die Steuerung ist durchaus realistisch. Wer mit Dauervollgas über den Asphalt brettern will, findet sich schnell in der nächsten Leitplanke wieder, ohne Kotflügel, mit eingedellter Tür und fünf Sekunden Rückstand auf das Hauptfeld. Kurven müssen sauber angefahren werden, und vor allem bei schmieriger Fahrbahn sollte man extrem vorsichtig beim Beschleunigen sein. Auch die Wetterbedingungen könnten kaum besser sein, wer im Nebel den Streckenverlauf nicht kennt, kann gleich wieder einpacken oder, wie es einige Computergegner des öfteren vormachen, spektakulär abfliegen. Ein Boxenstop ist nicht nur Pflicht, sondern auch sinnvoll, nach spätestens fünf Runden sind die alten Reifen derartig abgefahren, daß man sich mit den neuen Slicks wie auf Schienen fühlt. Dank einer brillanten technischen Aufmachung kommen weder Augen noch Ohren zu kurz. Rein grafisch braucht man sich nur die Bilder anzuschauen und sich einen minimal störenden Pop-Up-Effekt vorzustellen. Die Fahrgeräusche könnten einen Tick mehr Baß vertragen, hören sich aber wesentlich besser an, als einige Rasenmäher der Konkurrenz. Auch der Funkkontakt mit der Box ist ein witziges Feature, das zeitweise sogar richtig nützliche Informationen bereitstellt. Dank der versteckten Autos und der abwechslungsreichen Bonusstrecken (Downtown USA, Loch Ranoch, Castle Bavaria) dürfte einiges an Langzeitmotivation geboten sein. Beim Mehr-Spieler-Modus muß man selbstverständlich mit kleineren Grafikeinbußen rechnen, dafür bleibt die Spielgeschwindigkeit extrem schnell. Vor allem die beiden Inboard- und die Motorhauben-Perspektive erzeugen einen einzigen Geschwindigkeitsrausch, setzen allerdings genaueste Streckenkenntnis voraus.

Toca 2 bietet Fahrspaß pur. Wer Wert auf Spielbarkeit gepaart mit guter Grafik legt, ist bestens bedient. Die Computergegner verhalten sich intelligent genug, um mit ihnen kippeln zu können, und machen auch selbst den ein oder anderen Fahrfehler. Vor allem die exakte Steuerung, die wechselnden Witterungsbedingungen und das unterschiedliche Fahrverhalten mit verschiedenen Reifen sorgen für ausreichend Realismus. Auch wer es etwas langsamer angehen lassen will, kommt mit den verschiedenen Modi voll auf seine Kosten. Mit Colin McRae und Toca 2 hat Codemasters derzeit die beiden besten Fahrsimulationen für die PlayStation im Rennen.



spielerprofil

Dank der verschiedenen Spielmodi und der Möglichkeit, sich mit Einzelrennen und Teststrecken einzuspielen, eignet sich Toca 2 für jeden Rennsportbegeisterten. Die realistische Steuerung eignet sich allerdings nicht für Bleifuß-Spieler.

schwierigkeit

(Einstellbar) Auf Leicht kann man noch mit mehreren Drehern und Boxenstops als Erster über die Ziellinie fahren, bekommt allerdings auch keine tollen Cheats und Extras spendiert. Fortgeschrittene ist mit etwas Übung und Geduld auch für den Durchschnittsspieler zu schaffen. Der Experten-Modus ist eher für echte Profis gedacht.

facts

Spieler:	1-4
Level:	17 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Testmuster:	Codemasters
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔		✔	
	dt. Texte ✔	dt. Sprache ✔	



10 von 10

GRAFIK	9
SOUND	8
GAMEPLAY	10

PLAYSTATION

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Colin McRae Rally (PSX, FG 7/98), Gran Turismo (PSX, FG 6/98) oder Formel 1 98 (PSX, FG 12/98) mochtet!



THE CONTRA ADVENTURE

Fabian Döhla – Götz Schmiedehausen

Manch einer wird sich beim Durchstöbern der Software-Regale einschlägiger Händler verwundert die Augen gerieben haben. Unangekündigt, unbemerkt und unerwünscht findet sich ein brandneuer Vertreter der Contra-Reihe, jenes Edelshooters, der auf dem GameBoy, NES und SNES eine ganze Generation Videospieler begeisterte. Kaum ausgepackt und geladen, freut man sich am netten Bonusspiel, welches hier über den Bildschirm flimmert. Eine Art farbarme Variante des SNES-Contras, allerdings mit wirklich schlecht abgestimmten Feindattacken, widerlich gezeichneten Gegnern und verschiedenen Darstellungsperspektiven aus der Mottenkiste. Da lacht das Herz des Veteranen, trotzdem würde ich jetzt gerne das richtige Spiel spielen. Nach einigen hilflosen Versuchen, aus dem vermeintlichen Bonusspiel zu entkommen, muß ich feststellen, daß dies wirklich und wahrhaftig das neue Contra sein soll. Angesichts der erbärmlichen 2D-Engine des ersten Levels kann ich nur folgende Vermutung anstellen: anstelle einer neuen 3D-Engine schickte ein unehrenhaft entlassener japanischer Videospieltüftler den ungarischen Programmier-Granaten von Appaloosa eine Beta-Version eines SNES-Emulators für PlayStation. Mit Hilfe dieser Supertechnik aus dem Westen lancierte man direkt aus Budapest eine Software-Offensive ohne Gleichen und erschuf die Fortsetzung zu Contra. Abenteuerliche 2D-Level, die bei einem Gegneraufkommen, welches größer als drei ist, gnadenlos in die Knie gehen, 3D-Welten, die nahezu so groß sind wie die sanitären Anlagen im Kellergeschoß, das alles gepaart mit einem Aliendesign des bekannten Karpatenkünstlers Arpad, gedacht als Ableitung seiner international mißachteten Reihe „Assoziationen aus Erbrochenem". Hätten wir es nicht mit eigenen Augen gesehen, wir könnten es nicht glauben. Noch immer ballert sich ein Einzelkämpfer mit Rambo-Stiernacken durch eine apokalyptische Landschaft, die sämtliche Errungenschaften der modernen Softwareprogrammierung der letzten fünfzehn Jahre höflich ignoriert. Die 3D-Welten sind eigentlich nur ein paar schlecht beleuchtete Kammern, in denen irgendwo riesige Endgegner wie durchgeknallte Schießbudenchargen vor sich hin wackeln.


In der SNES-Version fand man hier eine Art Totenschädel, nun kämpft man gegen eine unförmiges Alien


Der erste Level sieht weitaus farbärmer aus als sein SNES-Vorbild


Ohne Lebenverlust werdet Ihr hier nicht bestehen


Wie Schießbudenfiguren laufen die Gegner an Euch vorbei und werfen Explosivstoffe

Trash ohne Kultfaktor

Konami Deutschland lehnte angesichts der Produktqualität eine Veröffentlichung hierzulande ab und beweist Größe, wo manch anderer mit der Lizenz die schnelle Mark gemacht hätte. Ein so bodenlos schlechtes Spiel mit einem technisch minderwertigen Intro, das jede minderbegabte Amöbe im Vollsuff besser hinbekommen hätte, dafür aber einen Schwierigkeitsgrad aufweist, der nicht etwa gezielt, sondern aufgrund der ballistischen Willkür der außerirdischen Invasoren mal viel zu leicht und dann unbewältigbar schwer geriet, verdient einen vernichtenden Test, der schlußendlich noch nicht einmal einen Trash-Bonus einräumt, denn zum Kultobjekt wird C sicher nicht avancieren.

Wer einen billigen Abklatsch des brillanten Contra für SNES für teuer Geld erwerben möchte, sollte sich diesen Jux ruhig leisten. Miese Grafik, antiquiertes Spieldesign, langweilige Soundeffekte und demotivierender Spielverlauf sind die Eckpfeiler, auf denen C steht, und da sollte man es auch drauf ruhen und in Ruhe lassen.

in;former

Mit Contra hat Konami seit dem SNES kein Glück. Die durchwachsene 3D-Variante, ebenfalls von Appaloosa programmiert, fand kaum Gnade in den Augen der Kritiker und Käufer, die vorliegende Version ist ein unglaublicher Rückschritt. Laut einem Konami-Mitarbeiter wurde die Contra-Reihe in Japan jetzt zur Chefsache erklärt, deshalb kann man für die Zukunft noch einiges erwarten. Fans der Serie legen wir Assault, ebenfalls von Konami, ans Herz, das in etwa das beinhaltet, was wir von einem Contra-Nachfolger erwartet hätten.

spielerprofil

Ballerfans, Action-Freaks, Hartgesottene, Unverbesserliche, egal wer, wirklich angesprochen muß sich niemand fühlen.

schwierigkeit

Mal leicht, mal schwer, insgesamt jedoch ohne Lebensverlust nicht zu schaffen. Allerdings können wir uns kaum vorstellen, daß es irgendjemand ernsthaft (freiwillig) durchspielen möchte.

facts

Spieler:	1
Level:	9
Genre:	Action-Shooter
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Appaloosa
Testmuster:	Gamers Delight
Veröffentlichung:	US-Import
ca. Preis:	119,- DM



Memory Card	Dual-Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	
	engl. Texte	**engl. Sprache**	**US-Import**
	✓		✓


Dieses Aliendesign ist eine ästhetische Katastrophe



2 von 10

GRAFIK	3
SOUND	4
GAMEPLAY	2

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... eine Wurzelbehandlung ohne Narkose oder den Film Godzilla mochtet.

PLAYSTATION



COOLBOARDERS 3

Götz Schmiedehausen – Fabian „HiFly" Döhla

Sony zeigt sich derzeit aktiv mit der Veröffentlichung von dritten Teilen erfolgreicher Serien, nach Tekken 3 und Crash Bandicoot 3 nun auch die Vervollständigung der Snowboard-Trilogie. Wurde der erste Teil noch müde belächelt, so konnte die zweite Auflage die Ansätze zeigen, die im dritten Teil nun endlich perfektioniert wurden. Bei Coolboarders 3 dreht es sich nicht mehr um einfache Abfahrten durch enorm unwegsames Gelände (Teil 1), gewürzt mit einigen Trickskiwettbewerben (Teil 2), diesmal erwartet den Spieler ein reinrassiger Snowboard-Wettkampf mit drei alpinen und drei artistischen Disziplinen. Zuerst einmal fällt auf, daß die Grafikdarstellung weitaus feiner ist, vergessen ist die Grobpixligkeit der Vorgänger. Anfangs stehen drei von sechs Skigebieten zur Auswahl. Im Tournament muß man sich von Berg zu Berg qualifizieren. Der Vier-Mann-Slalom fordert nicht nur fahrerisches Können, sondern verlangt auch das gezielte Einsätzen der Fäuste. Mit den L1/R1-Tasten drischt man auf seine Mitbewerber ein und bringt sie im günstigsten Fall zu selbigem. Fährt man ein Tor nicht korrekt an, gibt es eine Strafsekunde. Danach folgt eine Freestyle-Abfahrt. Hier zeigt man Kunstsprünge, führt den Railslide, ein Rutschen über ein Rohr oder Geländer aus und versucht dabei, nicht zum Sturz zu kommen. Anschließend folgt die Halfpipe. Hier springt man an den Wänden hoch, zeigt wiederum wilde Luftmanöver und kassiert entsprechend Punkte. Sehr schwierig gestaltet sich danach der Big Air-Sprung. Genau wie für die Half Pipe habt Ihr drei Versuche, wobei aber nur zwei gewertet werden. Die Big Air-Sprünge müssen äußerst präzise gesetzt werden, wer zweimal die Landung verpatzt, kann mit 0 Punkten in der Gesamtwertung rechnen. Einfacher sind dann der Parallelslalom, hier tritt man gegen nur einen Konkurrenten an, und am Schluß die Abfahrt gegen die drei Bestplazierten der Gesamtwertung.



Beim Sliden über den Baumstamm muß man sein Board rechtzeitig geradestellen

Alle an Board

O.k., ein 1080° ist Coolboarders 3 sicher nicht, jedoch bietet es eine Menge Abwechslung, starke Computergegner und eine realistische Darstellung des Snowboardspaßes. Im Vordergrund stehen die Tricks, von denen es unendlich viele gibt. Mit den L2/R2-Tasten gebt Ihr die Rotationsrichtung vor, mit den Action-Buttons löst Ihr den explosiven Absprung aus, dreht Euch um die eigene Achse, macht Salti, greift ans Board und ähnliche waghalsige Manöver, die im realen Leben zu unglaublichen Kombinationen an Knochenbrüchen führen. Selbst mit der ausführlichen Anleitung lotet der Spieler bei diesen Kunstsprüngen gewaltige Spieltiefen aus. Die Lernkurve fängt an beim unerschütterlichen Empfinden, daß die Punktzahlen der Computergegner wohl durch Außerirdische vom Planeten Vega erspielt worden sein müssen, geht über den Eindruck, daß man vielleicht drei der sechs Berge schaffen kann, alle anderen wohl aber nur den angesprochenen extraterrestrischen Besuchern vorbehalten sind, bis man nach ein paar Dutzend Spielstunden sich selbst wie ein Veganer fühlt und der Schwerkraft mit gewaltigen Drehungen, Loops, Grabs, etc. trotzt. Akustisch wird das Spektakel von harten Rythmen untermalt, den hochnotpeinlichen Kommentator der ersten Teile hat man uns glücklicherweise erspart. Gleiches gilt für die Blitzer auf der Schneeoberfläche, die die Kanten der Polygonenflächen offenbarten. Die weiße Pracht wirkt enorm dreidimensional, homogen und gelungen. Gleiches gilt für die Bewegungen der Fahrer, die ruckelfreie Grafikdarstellung rundet den positiven Gesamteindruck wohltuend ab.



Nur mittels Trick-Combos erreicht man die höchsten Punktzahlen



Nur gestandene Tricksprünge gehen in die Wertung ein

Sobald der Springer wieder im Fallen befindlich ist, sollte man seine Trick-Kombo beenden

Nach etlichen Versuchen, Snowboarding auf der PlayStation vernünftig in Szene zu setzen, besticht Coolboarders 3 mit ellenlangen Abfahrten und Slalomkursen sowie Abwechslung für Board-Akrobaten. Besitzer der ersten zwei Teile bekommen nicht einfach ein weiteres Update geliefert, sondern freuen sich auf ein völlig neues Spiel.

spielerprofil

Snowboard-Fans, die PlayStation-only unter dem Fernseher stehen haben, sollten alle anderen Produkte zu dieser Sportart vergessen, denn Coolboarders 3 ist das einzig korrekte Teilchen. Wer ein N64 besitzt und 1080° kennt, wird nur bedingt an den Spaß anknüpfen können.

schwierigkeit

Coolboarders 3 verlangt viel Übung, ansonsten wird man einige der Pisten nie zu Gesicht bekommen. Überschwer ist es allerdings nicht, permanentes Abspeichern hilft bei mißlungenen Disziplinen.

facts

Spieler:	1-2
Level:	K.A.
Genre:	Sports
Hersteller:	Sony C.E.
Entwickler:	Idol Minds
Testmuster:	Sony C.E.
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual-Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	

Link-Option	dt.Texte	dt.Sprache	
✓	✓		



9 von 10

GRAFIK	8
SOUND	8
GAMEPLAY	9

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... 1080° (N64, FG 5/98) mochtet.

PLAYSTATION





das medievil gewinnspiel

Mittlerweile dürfte es sich nicht nur aufgrund unseres Testergebnisses (9 von 10) zu MediEvil herumgesprochen haben, daß Sonys Action-Adventure ein hervorragendes Spiel ist. Doch angesichts des eigenartigen Titels macht man sich schon seine Gedanken. Denn nichts ist schwieriger, als einen vernünftigen Namen für ein Videospiel zu finden. Naja, fast nichts, außer dem Spalten von Atomen oder der Entdeckung kleinster Teilchen, die schneller als Licht sind; genauso ist es natürlich weitaus diffiziler, ein Fünf-Gang-Menü für sechs gute Freunde um sieben Uhr abends zu zaubern. Aber trotzdem ist die Namensgebung schon knifflig. Kaum jemand wird wohl die exakte deutsche Bedeutung des Namens MediEvil wissen, soll es vielleicht Halb-Böse heißen oder was? Wir haben uns viele Gedanken gemacht, sind aber dabei etwas abgeschweift und haben beim Rumjuxen bekannte Videospieltitel mit deutschen Namen versehen. Um bei unserem Gewinnspiel mitmachen zu können, müßt Ihr wenigstens drei der Originaltitel erkennen und auf eine Postkarte schreiben.

1. Landeseigener Korbball Verband Marmelade
2. Hans Weihnachtsmann Volkswagen
3. Fränkischer Sportartikelhersteller Kraftfußball
4. Straßenkämpfers ehemalige Freundin addiert mit dem ersten Buchstaben aus dem griechischen Alphabet
5. Landeseigene Football Liga Viertel zurück Verein 98
6. Di-Stickstoff-Oxid
7. Geist in dem Tankstellenkonzern
8. Gruftschokoladenriegel, der heute anders heißt als damals
9. Fang eine Bewegung 2
10. Ausklopf Könige

Zu gewinnen gibt es diesmal nur extrem seltenes Sammlermaterial: **Hauptpreis** ist eine von Techno-Queen Marusha signierte **PlayStation**. **Gewinner Nr. 2-21** freuen sich über eine exklusive **MediEvil-Memory Card** im Silberdesign, die garantiert nie in den Handel kommen wird. Die nächsten **zwanzig** Gewinner erhalten ein exklusives **MediEvil-T-Shirt**, das ebenfalls niemals käuflich zu erwerben sein wird.

Der erste Einsender mit allen richtigen Antworten erhält einen Sonderpreis! Schickt eine Postkarte mit den richtigen Lösungen an:

Redaktion Fun Generation
Stichwort: „Zwischenteuflisch"
Max-Planck Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 14.12.1998!!!
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Nur richtige Antworten nehmen an der Verlosung teil.
Wir geben in der Ausgabe 2/99 die Auflösung bekannt.

FEEDBACK





Oho, da bekommen wohl ein paar Leute extrem kalte Füße, denn solche Briefe wie in der letzten Ausgabe à la „Laßt Euch doch nicht auf den Dreamcast ein, so gut, wie alle sagen, ist er doch gar nicht... bla, bla, bla" bekommt man in letzter Zeit doch ziemlich häufig zu lesen. Äh, na klar, Sega veröffentlicht gefakete Screenshots, die eigentlich von einem 2 Mio. Dollar-Rechner stammen und schmeißt dann eine völlig unausgereifte Maschine auf den Markt, die allen anderen Konsolen vollkommen unterlegen ist (hüstel!!!). Hey, Ihr N64- und PSX-Besitzer, Eure Konsolen sterben nicht sofort, wenn DC auf den Markt kommt (was ja bei uns sowieso noch ein knappes Jahr dauert). Außerdem bringt es doch so oder so nur noch mehr Schwung in den mittlerweile schon sehr lebendigen Videospielemarkt. Okay, genug von Videospielen - kommen wir zu Euch (hmmm, welche Ironie!) und Eurer TV-Sendung. Ich hoffe, daß Ihr (oder wer auch immer diese Sendung produziert) nicht den gleichen Fehler macht wie alle Eure „Vorfahren" (X-Factor, Games World und Play Time, allesamt grottenschlecht und absolut lächerlich!!!) und versucht, daraus eine Game-Show zu machen (bitte nicht!!!). Macht lieber eine vernünftige Videospiel-Infosendung, mit Berichten von Messen, neuen Spielen usw.. Ach ja, Herzlichsten zum Dreijährigen. Irgendwie trauere ich den „alten Zeiten" hinterher, als noch alles mehr „Underground" war. Mittlerweile meint doch jeder, der von Mami und Papi zum heiligen Weihnachtsfest eine PlayStation bekommen hat, er sei der totale Freak, wenn er es beim 59. Anlauf endlich schafft, Tekken mit Cheats und Mogelmodul auf „Easy" durchzuspielen. Okay, man kann halt nicht als Vollprofi einsteigen (auch ich habe mal klein angefangen), aber manche übertreiben es wirklich!!! (Oh, mein Gott, ich höre mich schon an wie ein Opa, der von seinen Kriegsleiden erzählt. HMPFF!!!) Naja, das war's jetzt eigentlich, es sei denn, Ihr wollt noch folgende nicht videospielorientierte Frage beantworten. Findet Ihr eigentlich noch mehr Filme von Quentin Tarantino gut außer Pulp Fiction? Meine Favoriten sind übrigens:

-From Dusk Till Dawn (natürlich die „Ab 18"-Version; die ab 16 ist einfach nur lächerlich)
-Killing Zoe (extrem gut und relativ unbekannt)
-Pulp Fiction (natürlich, was sonst)

Jerome Slottki



Die Ankündigung einer Dreamcast-Konsole ist sicherlich kaum Grund, kalte Füße zu kriegen. Der PlayStation- und Nintendo 64-Markt ist so groß, daß man die Auswirkungen wohl erst dann zu spüren bekommen wird, sobald die PlayStation 2 bzw. eine neue Nintendo-Konsole erscheinen wird. Dann hängt wieder einmal alles von Hard- und Software ab. Wie die Vergangenheit gezeigt hat, ist der Name Nintendo kein Garant für absoluten Erfolg, gleiches gilt auch für Sony.

Unsere „Fernsehsendung" befindet sich derzeit noch in der Aufbauphase. Wir starten mit der ersten Sendung am 7.11, dabei dreht sich alles um PlayStation, moderiert wird von Stephan Girlich (Chefredakteur unseres Schwestermagazins play PlayStation); dann folgt am 14.11 eine PC-Sendung, die vom PC Joker produziert wird, am 21.11 wird Götz mit Nintendo 64 aufwarten; am 28.11 schließlich ist noch einmal PlayStation dran. In diesem Turnus geht es dann jeden Samstag zwischen 9.00 und 10.00 weiter, es handelt sich um ca. fünfminütige Magazinbeiträge im Rahmen der Sendung Clubhouse auf Sat1. Wir berichten ausschließlich über Spiele, Messebesuche u.ä., einen Gameshowpart wird es auch nächstes Jahr, oder falls wir einmal mehr Sendezeit nutzen sollten, nicht geben.

Zu den Tarantino Filmen: Ans Herz legen können wir Dir sein Regie-Erstlingswerk Reservoir Dogs sowie den demnächst auf Video erscheinenden Jackie Brown (wieder mal genial: Robert De Niro). Bei dem mittelmäßigen Episodenfilm Four Rooms führte er bei einer Episode Regie. Außerdem hat er das Drehbuch zu Desperado und True Romance verfaßt. Und um Deine Frage zu beantworten: Wir lieben Quentin Tarantino, obwohl Jackie Brown für manche ein klarer qualitativer Abstieg ist. Zu wenig krasse Dialoge, zu konstruiert, wirkte fast wie eine veredelte Derrick-Folge.



Hallo liebes Fun Generation-Team, schon vor einigen Monaten las ich in Eurer und in anderen Zeitschriften von dem Titel „Thrill Kill". Dabei stehen jetzt einige Fragen offen: Kann ein Titel schon vor der Veröffentlichung indiziert werden? Wenn ja, von welcher Seite aus wird dann eine Indizierung beantragt? Soviel ich weiß, beantragen im Normalfall Eltern, Jugendheime oder -ämter eine Indizierung. Wie steht es in solch einem Fall? Zum anderen habe ich in Ausgabe 8/98 einen Bericht über dieses Spiel gelesen, der aufgrund der Brutalität verständlicherweise sehr negativ ausgefallen ist, (Zitat S. 48: „Man kann sich nur wünschen, daß eine Veröffentlichung in Deutschland nicht stattfindet..."). Ein paar Seiten weiter (vorletzte Seite) las ich in den Fun Generation-Charts, daß Thrill Kill dort den neunten Platz belegt. Wie kann es also sein, daß Ihr schon im Voraus einen Negativbericht über ein Spiel schreibt, es jedoch dann in die Redaktionscharts aufnehmt, wenn auch nur auf den neunten Platz? Meiner Meinung nach macht das keinen besonders guten Eindruck auf die Leserschaft. Ich möchte Euch jetzt keinen Vorwurf machen, jedoch knabbert das schon lange an mir, denn ich bin im Begriff, mir das Spiel zuzulegen, sobald es erscheint (falls es erscheint). In Ausgabe 7/98 las ich in Euren News über einen Dual-Shock-Controller von Mad Catz, der mit zwei zusätzlichen AAA-Batterien funktioniert. Bisher konnte ich dieses wirklich interessante Pad in keinem Geschäft finden, geschweige denn, daß mir auch nur einer Auskunft darüber geben konnte. Könnt Ihr mir vielleicht sagen, wo ich dieses Pad kaufen kann? Noch was anderes: Was wißt Ihr über den Importstop von Metal Gear Solid? Wie kann man so etwas veranlassen? Glaubt Konami, daß sich die PAL-Version schlechter verkauft, wenn die Importversion jetzt schon erhältlich ist?

Jens Konrad, Stuttgart



Ein Videospiel wird dann indiziert, wenn bspw. jemand ein Spiel beim Jugendamt anzeigt und die Bundesprüfstelle nach einer Prüfung des Spiels zu dem Schluß kommt, daß es sich um ein jugendgefährdendes Medium handelt. Ob das Spiel dann schon auf dem Markt ist oder vielleicht irgendjemand eine Pressekopie für eine Indizierung benutzt, ist unwichtig. Entscheidend ist, daß das vollständige Spiel vorliegt, und zwar in der Fassung, die in Deutschland veröffentlicht werden soll. Wird die BPjS auf Spiele aufmerksam (wie bspw. bei Mortal Kombat 3&4), kann es zu einem beschleunigten Verfahren kommen. Bei Thrill Kill wäre über kurz oder lang eine Indizierung erfolgt, jedoch kann die BPjS unseres Wissens nicht aufgrund eines Artikels in einem Fachmagazin ohne Sichtung des Spiels indizieren.

Zu Deiner Frage: Wir wiesen im E3-Preview zu Thrill Kill darauf hin, daß das Spiel so brutal ist, daß wir hoffen, daß eine Veröffentlichung in Deutschland nicht stattfindet. Einerseits würde das Spiel dann auf jeden Fall auf breiter Basis in Kinderhände geraten, zum anderen braucht das angekratzte Image der Videospielszene nicht ein weiteres ultrahartes Spiel, welches dann auf Spiegel TV oder Blitz Reportage breitgetreten wird. Als mündige Erwachsene jedoch haben wir uns die Testversion zu Thrill Kill zu Gemüte geführt und haben sie aufgrund der grotesken „Humoreinlagen" in unsere Redaktionscharts aufgenommen.
Das Dual Shock-Pad von Mad Catz erschien über Vidis, allerdings ohne die Batterie-Funktion, dafür aber mit Dual Force-Funktion, die weitaus heftiger rütteln soll als herkömmliche Pads. Das Pad kostet 49,95 und ist bei Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Bortsler Chaussee 85-99, 22453 Hambur erhältlich.
Zu Deinen Fragen zum Importverbot liest Du bitte das Editorial dieser Ausgabe.



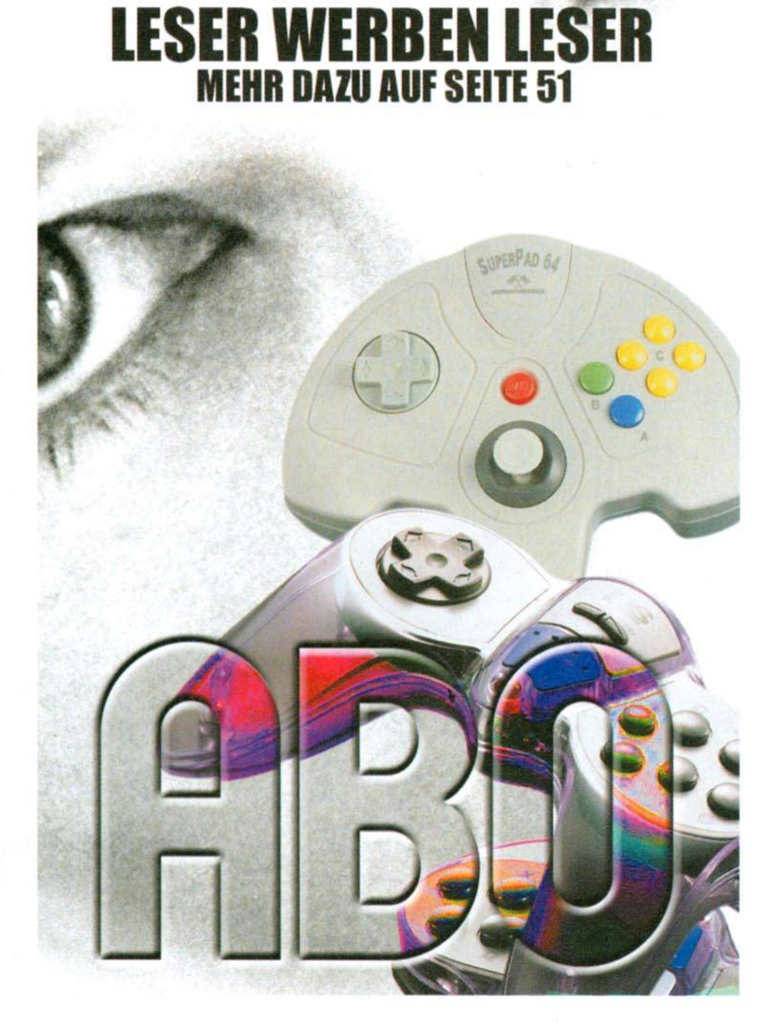
Hallo Fun Generation-Team! Seit ca. einem Jahr kaufe ich mir Euer Magazin, und ich muß gestehen, daß mir die Fun Generation von allen sonst zu habenden Magazinen (ab und zu lese ich fremd) am besten gefällt. Dennoch sind für mich bis heute ein paar Fragen offengeblieben.

1. Als Späteinsteiger (mit meinen 33 Jahren) stehe ich immer wieder mal vor Begriffen wie „gerendert", „Hi Res" oder „Polygone". Worum es dabei geht, ist mir schon klar, aber genau weiß ich eben nicht, was es heißt. Ich fände es gut, wenn Ihr in einer Eurer nächsten Ausgaben eine Seite für eine Art Wörterbuch opfern könntet, in der Fach- und Insider-Begriffe erklärt werden, denn ich stehe doch wohl (hoffentlich) nicht allein vor diesen Problemen.
2. Gibt es für die PSX eigentlich andere Spiele (außer Lost Vikings), die man miteinander (z.B. Secret of Mana für SNES) und nicht gegeneinander spielen kann?
3. Wird es Sim City 3000 auch für die PlayStation geben?
4. Gibt es ein/en Lösungsheft / comic für / von Abe's Oddysee, bei dem genauso viel Wert auf die Abbildungen gelegt wurde, wie z.B. bei den Heften von Tomb Raider?

Ich danke im Voraus für die Beantwortung meiner Fragen und wünsche weiterhin viel Spaß und Erfolg bei Eurer Arbeit.

Lynn Schreiber, Gelsenkirchen

1. Rendern bedeutet, daß man am Computer ein Drahtgittermodell eines Körpers hat, auf das man eine Textur legt. Diese Textur stellt bspw. ein Stück Stoff oder Metall dar. Beim Rendern wird nun der gesamte Körper mit dieser Oberfläche überzogen, wobei eine virtuelle Lichtquelle Aufhellungen und Schattierungen auf der Oberfläche sichtbar macht. Beim Betrachter entsteht der Eindruck eines dreidimensionalen Körpers. Hi Res bedeutet, daß eine Konsole wie bspw. das N64 in der höchstmöglichen Grafikauflösung darstellt, also 640x480 Bildpunkte. Der Begriff ist einfach eine Abkürzung von High Resolution (hohe Auflösung). Polygone sind Vielecke. Mit Polygonen werden eigentlich die meisten aktuellen Spielfiguren, Umgebungen etc. in Videospielen gamacht. Bspw



ein Tekken 3-Kämpfer besteht aus ca. 600 Polygonen, die in beliebiger Form und Größe gebastelt, einen Körper definieren. Je mehr Polygone ein Prozessor pro Sekunde bewegen kann, desto bessere, aufwendigere Grafiken sind darstellbar. Wir arbeiten derzeit an einem Einsteigerlexikon, welches demnächst erscheinen wird.

2. Eigentlich kann man alle Mannschaftssportspiele miteinander spielen, ansonsten sieht es in dieser Hinsicht wenig erfreulich aus. Die Leute wollen sich eben lieber besiegen, als im Team zu spielen. Komisch, darüber haben wir eigentlich noch nie nachgedacht. Was wäre, wenn die Tekken-Kämpfer demnächst zusammen eine Modelleisenbahn aufbauen, Häkkinnen Schumacher den Reifen wechselt oder Mario bei Bowser den tropfenden Wasserhahn repariert. Das wäre...langweilig. Aber, Spaß beiseite, uns fällt spontan nur noch Blaze & Blade (Preview in dieser Ausgabe) und Three Dirty Dwarfes ein. Letzteres erschien allerdings für den Saturn.
3. Darüber ist noch nichts bekannt.
4. Demnächst kommt ein Lösungsbuch für Abe's Oddyssee und Abe's Exoddus heraus. Details berichten wir in der nächsten Backstage.



Hallo, Ihr da von der Fun Generation! Hier schreibt Euch ein 17-jähriger Spieler aus Gütersloh in NW! Der Hintergrund, der sich hinter meiner Mail verbirgt, ist aber nicht, Euch zu erzählen, wie alt ich bin und wo ich wohne, sondern ein ganz anderer, viel ernsterer. Dabei handelt es sich um die Ankündigung aus einer Werbemail des Importhändlers „Gamers Delight", aus der hervorgeht, daß Sony nach Vorbild von Nintendo über einen Importstop nachdenkt, dieser aber noch nicht feststeht. Wie ich auf einigen Homepages deutscher Mags in Erfahrung bringen konnte, beträfe das alle Sonyspiele, die die Händler nach dem 1.10. importierten. Als ich, um mich bei der ganzen Sache etwas genauer zu informieren, bei dem oben genannten Importhändler anfragte, betonte der freundliche Herr am Telefon ausdrücklichst, daß wohl noch nichts feststünde, die Händler aber schon an einer Unterschriftenaktion planten. Das heißt, es ist noch Zeit genug, als Käufer gegen diese Regulierung erfolgreich zu protestieren. Es stellt sich nur die Frage: Was will Sony damit bewirken, einen Importstop zu verhängen? Ich vermute mal, daß Sony mit dieser Regelung die Verluste durch Raubkopien (Europa hat ja bekanntlich eine hohe Raubkopierrate) wenigstens teilweise auszugleichen versucht. Schließlich dürfte es nun jedem aufmerksamen Zeitschriftenleser bekannt sein, daß sich wohl die PSX immer noch blendend verkauft, aber die Spiele achtlos in den Regalen liegen bleiben. Die klugen Menschen, die bei Sony arbeiten, glauben nun, daß das Geld, das der Spieler nicht für Importspiele ausgibt, vielleicht wenigstens zum Teil in die Taschen von SCEE fließt. Es handelt sich hierbei also um eine Art Verzweiflungstat, die die Verluste in zweistelliger Millionenhöhe, die innerhalb dieses Jahres durch Raubkopien entstanden sind, abzufangen. Der Verdacht verhärtet sich dadurch, daß man munkelt, der Kopierschutz käme gar nicht mehr heraus. Ich will mich aber hierbei jetzt nicht in Mutmaßungen und Gerüchten verrennen, womit der zweite Punkt auf jeden Fall den Kernpunkt treffen dürfte: die „Filialen" Sony Computer Entertainment Europa, Amerika und Japan arbeiten getrennt voneinander (obwohl sie zu einem Mutterkonzern gehören). Das heißt, sie verfügen jeweils über ein eigenes Marketingbudget, beispielsweise für die Werbung. Deswegen müssen sie natürlich auch zusehen, das Geld für die beworbenen Spiele wieder einzunehmen. Kauft nun ein Spieler ein Importspiel, wie zum Beispiel die amerikanische Version von FF7 (wird ja von Sony vertrieben), so fließt das Geld logischerweise nicht in die Taschen von SCEE, die für die europäische Version

ja ordentlich für das Marketing investiert haben. Es bedeutet also einen Verlust für die Europafiliale. Mit dieser Regelung versucht Sony nun, Verlusten entgegenzuwirken, aus welchem Grund auch immer. Sie scheinen aber auch zu hoffen, auf keinen großen Widerstand zu treffen, da es sich bei den Importspielern um eine Verhältnismäßig kleine Schicht handelt... Es liegt aber auf der Hand, daß mit einer solchen Regelung die Kunden sowie das Vertriebsnetz, also die Importhändler, mit so einer Regelung nicht zufriedengestellt sein würden. Somit sprechen einige Punkte gegen diese Vorgehensweise: Mit dieser Politik würde sich Sony einen herben Marketingfehler leisten, wie es sich schon Nintendo kurz nach dem Europarelease des N64 demonstrativ geleistet hat. Noch heute sehen einige Freaks dafür (aber auch aus anderen Gründen) Nintendo als prüde an. Und dieser Imageverlust dürfte der Firma nicht gerade gut tun, Sony schneidet sich damit ins eigene Fleisch. Eine solche Entscheidung führt also vorraussichtlich zu einem groben Imageverlust unter den wahren Freaks. Wie man schon an den empörten Leserbriefen in einigen Zeitschriften bezüglich der Nintendo-Aktion nachlesen konnte, führte es dazu, daß die unzufriedenen Leser einen Bogen um die Nintendoprodukte machten. Hier könnte es genauso der Fall sein. Da man auch nicht auf Importspiele aus dem Grunde verzichten will, da sie qualitativ hochwertiger sind, könnte es dazu führen, daß der eine oder andere Spieler auf die Alternative der Softwarepiraterie via Internet umsteigt. Denn wenn man ein Spiel nicht über den Importhändler beziehen kann, besorgt man es sich eben einfach gebrannt von ausländischen Bekannten, die man über das IRC kennengelernt hat. Selbst User, die wenig Ahnung vom Internet haben, dürften auf irgendeine Art und Weise über so manche Homepage mit extrem günstigen Angeboten stolpern. Der Punkt, der den Spieler ebenfalls aufregen wird, ist die Arroganz, mit der Sony glaubt, zukünftig die Kaufentscheidungen der Kunden, vor allen Dingen aber der hartgesottenen Spieler, einschränken zu können: wieso sollte man sich vorschreiben lassen, welche Art von Spielen man kaufen soll? Irgendwie wirkt diese Einstellung doch etwas weltfremd, oder? Hinzu käme auch noch die Frechheit, wie die Importhändler behandelt werden würden: Als ob sie nicht schon genug Ärger mit Dumpingpreisen und Softwarepiraterie hätten, müßten sie schon bald um alle nach dem 1.10. importierten Spiele fürchten: man droht ihnen mit Gerichtsverhandlung und Geldstrafen. Dies bedeutet für sie noch mehr Verluste sowie der Einbruch einer weiteren lukrativen Einnahmequelle, der eventuell immer größer wird. Sie, die wegen ihrer kompetenten Beratung und mit ihrer Werbefunktion durch Importspiele vor allen Dingen Sonys Sympathie genießen sollten, werden mit Füßen getreten. Man denke nur daran, wieviel Aufsehen ein Importspiel unter Freunden machen kann, die sich die deutsche Version auf jeden Fall holen wollen. Und an diesen Verlusten gehen wieder einige Händler zugrunde, Sony zerstört sich Teile des eigenen Vertriebsnetzes. Viele Spieler greifen auch auf die Alternative Importspiele zurück, da sie es einfach satt haben, schlecht angepaßte Games im Pal-Format zu zocken: der Hersteller geht davon aus, daß der breiten Masse der Unterschied nicht auffällt, aber wer schon einmal die amerikanische Version von z.B. Ridge Racer gespielt hat, weiß, was es bedeutet, ein Importspiel zu besitzen. Hinzu kommen noch die häufigen extremen Verspätungen mancher Spiele, die sich vermeiden ließen, wenn man den europäischen Markt ernster nähme und zeitgleich mit der Konvertierung begänne. Für den Hersteller wäre dies mit keinem höheren Auffwand zu betreiben, da die Übersetzung früher oder später sowieso vorgenommen werden muß. Man sollte sich nur mal Nintendo mit Zelda 64 zum Vorbild nehmen; auch mit dem Mortal Monday, dem Erscheinungstag des berüchtigten und indizierten bzw. beschlagnahmten Mortal Kombat, hatte man schon gezeigt, daß ein zeitgleiches Erscheinen eines Spiels nicht unmöglich ist. Mit einem anderem Beispiel möchte ich die schlechten Übersetzungen mancher Spiele ansprechen: In der deutschen Version von FF7 war die Übersetzung so schlecht, daß einem, im Vergleich zu den akzeptablen englischen Texten der US-Version, die Tränen kamen: Sony leistete sich hierbei einige dicke Übersetzungs- und Rechtschreibfehler, gab teilweise den Sinn eines Satzes nicht korrekt wieder, man drückte sich umständlich aus, oder es war einfach nur primitiv formuliert; hätte man zum Beispiel das „Promised Land" aus der amerikanischen Version nicht einfach „das gelobte Land" statt „das verheißende Land" nennen können? Somit machte man aus einem guten Rollenspiel eine fröhliche Rechtschreibfehlersuche für Schulkinder, die die Stimmung des gesamten Spiels irgendwie drückte. Zum Glück habe ich mir die US-Fassung geholt, schon allein aus dem Grunde, weil ich Rollenspiele mit englischen Texten einfach gerne zocke... Meine schlimmste Befürchtung ist aber die Tatsache, daß dieses Beispiel, nach Nintendo und Konami, mit Sony zu einem Trend führen könnte: das Vorgehen macht eventuell Schule und weitere Softwarepublisher folgen, sehr zum Leidwesen einiger Käufer. Denn die Industrie richtet sich nach den Kunden aus, und es wäre ein schrecklicher Gedanke, würde sich der Kunde nach der Industrie ausrichten. Aus diesen oben genannten Gründen komme ich schließlich und letztendlich zu dem Fazit, daß Sony sich mit dieser „Schnapsidee" in die eigene Suppe spuckt: am Ende bleiben doch nur unzufriedene
und verärgerte Kunden und Händler zurück. Stattdessen sollte sich Sony besser um die „Spielemafia" kümmern und einen ordentlichen Kopierschutz für die PSX
entwickeln. Deswegen mein Aufruf an die ganze Industrie: Nehmt Euch ein Vorbild an Sega, die Importspiele (wie auch vieles andere auch, z.B. Emulatoren)
tolerieren, es kann einer Firma nur gut tun! ***Fabian Schulte***



Deine Meinung zu dem Thema „Importverbot", die unter Punkt 1 stehen, halten wir für wenig wahrscheinlich. Punkt 2 hingegen trifft den Kern der Sache ziemlich genau und wird vielen Freaks aus dem Herzen sprechen. Hoffen wir mal, daß sich Sony Deinen Brief stellvertretend für viele andere Spieler zu Herzen nimmt. Ein cooles Image aufzubauen ist eine Sache, es zu leben eine ganz andere.

Hi FUN GENERATION-Team! Ich mit meinem N64 komm mir langsam ziemlich albern vor. Auf der PSX erscheinen jede Menge geiler Spiele, und ich darf nur auf neue Ankündigungen warten. Der Hauptpunkt ist der: Schafft es Capcom einfach nicht das beliebte PSX-Spiel um das S.T.A.R.S.-Team auf die 64-Bit-Maschine von Nintendo umzusetzen? Ich kriege das echt nicht auf die Reihe! Ich will nicht die schönen „Blümchenspiele" um Yoshi und Mario auf meiner Konsole spielen! Ja gut, es soll ja Turok 2 kommen, das indizierte Golden Eye und Mission: Impossible sind auch schon da, aber das ist halt kein Vergleich! Ich verstehe ja auch, daß man dann die Videos rauslassen müßte, aber das wäre ja dann auch zu ertragen (man könnte ja gerenderte Zwischensequenzen einbauen), wenn das Gameplay so gut wäre wie bei den ersten beiden Teilen. Das Nintendo müßte doch mit der kommenden 4-MB-Erweiterung gute Voraussetzungen für das Spiel haben. Ich bin sicherlich nicht der einzige, der sich nach solchen Titeln sehnt! Ich stehe wirklich kurz davor, in alle möglichen Kaufhäuser zu laufen und Unterschriften zu sammeln. Ich hab die ewigen Ankündigungen satt! Wißt Ihr vielleicht mehr darüber, daß Capcom dieses Spiel für Nintendo 64 umsetzen will? Vielleicht mit dem Namen Resident Evil 3 64 ? Klopft doch mal an Capcoms Haustür. Vielleicht hört Ihr ja was. Ach ja, im Internet findet man auch nichts darüber, weder bei Capcom noch bei ihren Publishern. Das war es auch schon, ich hoffe es ist noch etwas Platz für meinen Brief in der nächsten Ausgabe. Bis bald, ***Ivan Serdarusic, Duisburg***

Nintendo setzt zukünftig verstärkt auf eine erwachsene Kundschaft. Nachdem man gemerkt hat, daß der Nachwuchs einfach nicht mehr so stark ist wie dereinst zu NES- oder SNES-Zeiten, wird man versuchen, Spiele zu produzieren, die Spieler wie Dich ansprechen sollen. Über ein Resident Evil 64 gibt es schon lange Gerüchte; wer genau abblockt, können wir auch nicht sagen. Sollte es Nintendo gewesen sein, täten sie gut daran, jetzt langsam grünes Licht zu geben.

★ = Schlecht ★★ = Unterdurchschnittlich ★★★ = Guter Durchschnitt ★★★★ = Sehr Gut ★★★★★ = Hervorragend



BISHIBASHI SPECIAL

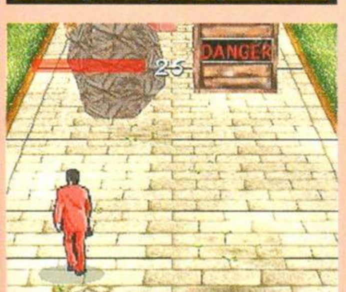
MULTIPLAYER-SPIEL

PLAYSTATION/ KONAMI

Wann bekommt man schon 46 ultrakrasse Mini-Spiele auf einen Haufen geliefert, zum Preis von nur einem einzigen Game? BishiBashi ist in Japan der absolute Kult und gehört neben Karaoke, dem Essen von bedrohten Meeressäugern und Pädophilenromantik zu den kulturellen Meilensteinen. Für Einzelgänger absolut spaßfrei, im Mehr-Spieler-Modus jedoch amüsiert man sich bei Autokegeln, Haihüpfen, Hausklettern, Münzenfangen, Dragster-Rennen, Hamburgerbelegen, dem Luftballon-im-Haus-aufblasen-bis-das-Haus-explodiert-Spiel und vielen anderen Granaten königlich. Einerseits ob der obskuren Spielideen, andererseits weil es wirklich enorm viel Spaß macht. Das Gameplay erinnert stark an Track & Field, denn man hämmert primär (und sekundär) auf Tasten und quält sein Dual Shock-Pad.

PRÄDIKAT: ....SPIELBAR
★★★







BOMBERMAN FANTASY RACE

FUN-RACER

PLAYSTATION/ HUDSON

Der bombige Kleindarsteller mit dem explosiven Hobby hat schon einiges mitmachen müssen. Nach einer durchschlagenden Karriere als Hobbysprengmeister verdingt er sich nun als Jockey bei lustigen Spaßrennen auf drolligen Känguruhs, Nasenbärmutanten und anderen komödiantischen Kleintieren in schrillem Colour-Outfit. Bomberman hockt auf seinem Tierchen und wirft den Gegnern ähnlich wie bei Mario Kart Bomben oder Raketen entgegen, zudem kann man Schutzschirme, Turbos und viele andere Extras einsammeln. Grafisch absolut auf der Höhe der Zeit, mit sehr guter Engine sowie hervorragender Dual Shock-Unterstützung und einem ausgewogenen Schwierigkeitsgrad versehen, kann man sich nur wünschen, daß dieser Titel auch seinen Weg nach Deutschland schafft.

PRÄDIKAT: ....SPIELBAR
★★★★





GUBBLE

GESCHICKLICHKEITS-SPIEL

PLAYSTATION/ ASK

Bei Pac Man hat man sich in Labyrinthen rumgetrieben und Pillen eingesammelt. Mittlerweile ist das ja in der heutigen Techno-Generation als bedenklich einzustufen, deshalb hüpft Gubble, ein fatal an Q-Bert (kennt noch jemand Q-Bert?) erinnernder Charakter auch auf konventionellem Werkzeug durch 3D-Labyrinthe und zieht Nägel, Schrauben und andere gerenderte Verbundmaterialen aus dem Boden. Nostalgiker und Freunde gepflegter Geschicklichkeitsspiele werden sich hervorragend unterhalten fühlen, denn Gubble ist kein Pac Man-Abklatsch, sondern eine skurrile japanische Interpretation im zeitgemäßen Gewand.

PRÄDIKAT: ....SPIELBAR
★★★









PILOT NI NRYOU

FLUGSIMULATION

PACK IN SOFT

Seit Jahr und Tag warten wir auf eine zivile Luftfahrtsimulation für die PlayStation. Jetzt endlich wird dieser Wunsch erfüllt, und hätten wir unser Fernstudium „Japanisch für Videospielredakteure" nicht abgebrochen, könnten wir es heute sogar vernünftig spielen. Man ist Absolvent einer Pilotenschule und hat die Auswahl zwischen 26 verschiedenen Flugzeugen, darunter auch ein Jumbo-Jet und als kleines Zugeständnis an die Action-Fans auch Kampffleugzeuge, mit denen man Ziele treffen muß. Grafisch hüllt sich zwar noch einiges in virtuellen Nebel, was dem Fluggefühl jedoch keinen Abbruch tut. Wer sich durchbeißen kann, wird mit Sicherheit viel Spaß haben, wir warten lieber auf eine lokalisierte Version.


PRÄDIKAT: ....BEDINGT SPIELBAR
★★★★







★ = Schlecht ★★ = Unterdurchschnittlich ★★★ = Guter Durchschnitt ★★★★ = Sehr Gut ★★★★★ = Hervorragend




U.P.P.

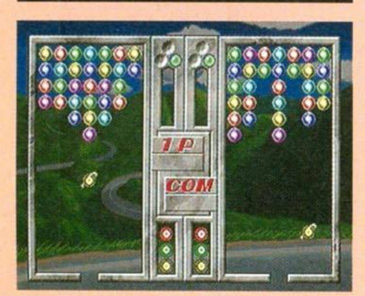
PUZZLE-SPIEL

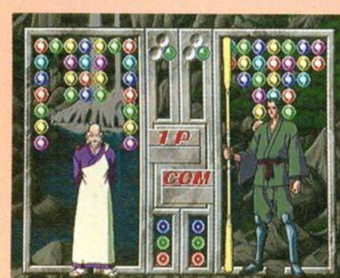
PLAYSTATION/ PANTHER SOFTWARE

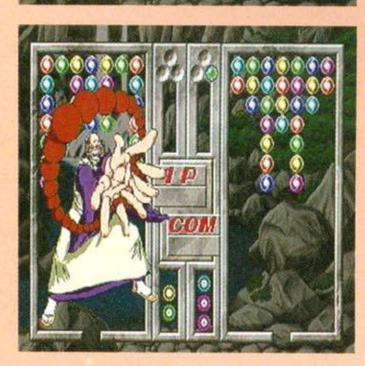
Die Macher von Kitchen Panic schlagen wieder zu und klonen mal ganz frech das Spielprinzip von Tetris Attack und Super Puzzle Fighter. Das Ergebnis ist ein sehr unterhaltsames Knobelspiel, das vor allem im Zwei-Spieler-Modus großartig zu nennen ist. Leider war bei der Grafikdarstellung Schmalhans Küchenmeister angesagt, ab und an tauchen japanische Comicfiguren auf und deuten an, daß man seinem Gegenüber gerade eine Menge Kugeln rüberschickt. Hat man das etwas verwirrende Spielprinzip verstanden, stellt U.P.P. eine Bereicherung jeder Knobelspielsammlung dar.

PRÄDIKAT: ....SPIELBAR











NAMCO ANTHOLOGY 2

CLASSIC-COMPILATION

PLAYSTATION/ NAMCO

Wie schon der erste Teil liegen wieder vier klassische Namco-Titel vor, allesamt in der Original- und in einer überarbeiteten Version. Das erste Spiel heißt Pac Attack und ist ein Tetris-Klon, dann folgt ein Action-Shooter, der auf der PC-Engine unter dem Namen Valkyrie erschien, Nr. 3 ist ein Golftitel mit sehr antiquierter Grafik (der Tiefpunkt), zuguterletzt bekommt man einen Strategietitel, der sich an alte Mega Drive-Titel wie Master of Monster anlehnt und sich dank eingestreuter englischer Wörter in den Menüs und im Text ganz passabel spielen läßt. Insgesamt ist die zweite Sammlung wesentlich stärker als der erste Ableger und kann abgesehen vom Golf-Titel uneingeschränkt empfohlen werden.

PRÄDIKAT: ....SPIELBAR











TOUGE MAX 2

RENNSPIEL

PLAYSTATION/ ATLUS

In Ausgabe 4/97 stellten wir Drifting Max, den Vorgänger dieses Spiels, vor, der allerdings mit einer 8/10 ein wenig überbewertet war. Touge Max 2 bietet vier Strecken, mehr als zwanzig reale Autos der üblichen japanischen Hersteller und hat eigentlich alles, was ein gutes Rennspiel braucht. Sehr gute Grafik, satter Sound, Championship- und Storymodus befinden sich auf der Habenseite, leider kann die Steuerung qualitativ nicht ganz mithalten. Das neGcon wird nicht unterstützt, ein echtes Sakrileg, und auch mit Analog-Pad kann man die Autos nur schwerlich kontrollieren. Bleibt einzig der Griff zum digitalen Steuerkreuz.

PRÄDIKAT: ....SPIELBAR











DANCING BLADE

ANIME-ABENTEUER

PLAYSTATION/ KONAMI

Zwar sind japanische Adventure für den Nicht-Japaner oft nur mühsam oder überhaupt nicht zu durchschauen, hier macht Dancing Blade keine Ausnahme, trotzdem macht das Spiel irgendwie eine Menge Spaß, vorausgesetzt man ist Anime-Fan. Das ganze Spiel ist eigentlich ein interaktiver Zeichentrickfilm mit verschiedenen Storyverläufen. Man bekommt ausschließlich Zeichentrickschnipsel serviert, die zudem auch die Story etwas transparent machen. Die Qualität ist sehr gut, Anime-Fans werden Spaß haben.

PRÄDIKAT: ....BEDINGT SPIELBAR









Bei Software-Bestellungen über 200 DM gibt es eine der 14 Final-Fantasy-Keyrings zum Sammeln kostenlos dazu!

YOUR IMPORTANT DEALER

ACME the game company

Alle Sendungen ab DM 50 *VERSANDKOSTENFREI* — Bestellungen bis 17Uhr gehen am gleichen Tag zur POST

AM LARASDAY 3 (VORAUSSICHTLICH 20. NOV. 98) VERLOSEN WIR EINE AIRBRUSH-LARASTATION IN UNSEREM KÖLNER LADEN!

PlayStation (Dual Shock) + Memory Card + RGB-Kabel incl. AV-Out 299,- Aufpreis A.Senna: 9,99

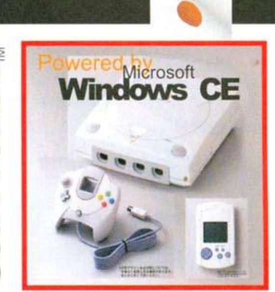
ジョグコン登場!

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards!

Dreamcast



Artikel	Preis
Dreamcast jp.	799,-
Controller	99,90
Racing Co.ntroller	109,90
Arcade Stick	139,90
Keyboard	109,90
VMS Memory Card	59,90
Blue Stinger (Action-Adventure)	179,90
D2 (Horror Adventure)	179,90
Daytona 2 (Race)	179,90
Evolution (Rollenspiel)	179,90
Godzilla Generations (Action)	179,90
Gheist Force (3D-Shooter)	159,90
Incoming (Shooter)	159,90
July (Adventure)	169,90
Monaco GP (Race)	179,90
Pen Pen Triathlon (Race-?)	159,90
Seventh Cross (Adventure)	169,90
Sonic Adventure (3D-Adventure)	179,90
Super GT (Race)	179,90
Streetfighter III (3D-Fighting)	179,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting)	179,90

NEOGEO POCKET

16bit CPU/160x152dot/16kbyte RAM/Kalender/Uhr

NEOGEO POCKET......149,90

erhältlich in 8 Farben

Artikel	Preis
Netzteil(220V)	39,90
Linkkabel	39,90
King of Fighters R-1 (Fighting)	99,90
Neo Geo Cup '98 (Sports)	89,90
Baseball Stars (Sports)	89,90
Pocket Tennis (Sports)	89,90
Tsunagetebonn (Puzzle)	89,90
Arunchan (Simulation)	89,90

NINTENDO 64

Artikel	Preis
1080° Snowboarding	99,90
Mission Impossible	119,90
Turok 2 (engl. PAL)	109,90
Shaker Pack incl. Memory	19,90
Memory Card	9,90

1 Controllerverlängerung gibt es bei jeder N64-Software-Bestellung kostenlos dazu!!

PlayStation (Deutschland / USA)

PocketStation AB 30.12.98

Artikel	Preis
PlayStation + Dual Shock Controller	249,00
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card	299,00
PocketStation (PDA-jp)	89,90
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel	229,90
Arcade Joyboard (Namco)	109,90
Controller (Sony) schwarz, weiß	29,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau	59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß	69,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau	69,90
Controller NeGcon (grau, schwarz)	89,90
Contoller JogCon (Namco)	99,90
Guncon	89,90
Memory Card 1MEG (EXONY)	19,90
Memory Card 1MEG (Sony)	29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)	69,90
Antennenadapter	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel (EXONY)	19,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out	29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
Umbausatz (jp/us) in Verbindung mit Software:	1,00
Umbau (jp/us) mit Lifetime-Garantie	89,90
Umbau (jp/us) in Verbindung mit Software:	50,00
Laufwerk incl. Einbau und Justierung	99,90
Abe`s Odyssee (3D-Adventure)	49,90
Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil)	99,90
Alundra (Rollenspiel)	99,90
Apocalypse (3D-Shooter)	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll)	99,90
Atlantis (Adventure)	99,90
Azure Dreams (Rollenspiel)	109,90
Bomberman World (Action)	89,90
Bio Freaks (3D-Fighting)	99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG)	139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspie)l	99,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin..)	139,90
Bust-a-Groove (Dance-Action)	89,90
Clock Tower II us (Adventure)	129,90
Colin McRae Rally (Race)	99,90
Colony Wars:Vengance (Space Combat)	99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure)	99,90
Cool Boarders 3 (Snowboard-Action)	99,90
Crime Killer (Action)	99,90
C&C II + Mission CD (Strategy)	89,90
Dragon Seeds us (Strategie)	129,90
Fluid/Depth (Music-Adventure)	89,90
Flottenmanöver (Strategy)	99,90
Formel 1 '98 (Race -29.10.98)	109,90
Future Cop LAPD 2100 (Action)	99,90
G-Darius (Shooter)	99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter)	99,90
Gran Turismo (3D Race)	99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel)	129,90
Guilty Gear us (Action)	139,90
Heart of Darkness (Adventure)	99,90
Kagero us (Strategy-Adventure)	129,90
Kartia us (Rollenspiel)	129,90
Lunar: the Silverstar us (RPG-ab 8.Nov.)	159,90
Medievil (3D-Adventure)	99,90

METAL GEAR MERCHANDISE — LIMITED EDITION

Artikel	Preis
Original Zippo with Cigarettecase	299,00
Baseballcaps	59,90
T-Shirts	39,90
Pins	19,90

Artikel	Preis
Moto Racer 2 (Race)	99,90
Nascar Racing '99 (Race)	99,90
NHL '99 (Eishockey)	99,90
Ninja (Adventure)	109,90
O.D.T. (Action-Rollenspiel)	99,90
Parasite Eve us (Adventure - (Sept.)	129,90
R-Types (Shooter)	99,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock)	59,90
Rival School us (Fighting)	129,90
Rockman Legends (Action)	129,90
Rogue Trip us (Strategie)	129,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	129,90
Small Soldiers (Action)	99,90
Spyro the Dragon (3D-Adventure)	99,90
Streetfighter Collection (2D-Fighting)	99,90
Tales of Destiny us (Rollenspiel)	13 9,90
Tekken III (3D-Fighting + Keyring)	109,90
Tenchu us (Adventure)	119,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race)	99,90
Test Drive 5 (Race)	99,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Thunderforce 5 us (Shooter)	119,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen)	99,90
Tomb Raider III (3D-Adventure)	109,90
Unholy War (Strategy-Beat'em up)	89,90
Wild 9 ltd. Ed.+T-Shirt (Action Adventure)	99,90
Wild Arms (Rollenspiel)	99,90
Xenogears us (Rollenspiel)	139,90

ANIME VHS-VIDEO

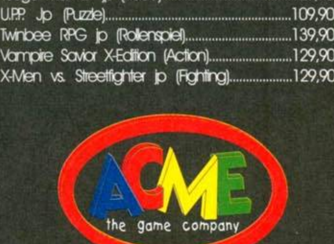
Titel	Preis
Armitage III Vol. 1-3	je 39,90
Battle Angle Alita (dt)	29,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)	je 49,90
Countdown Stories Vol.1-2 (Omu)	je 59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU)	je 49,90
Ghost in the Shell (dt)	39,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU)	je 29,90
Lily Cat (OmU)	39,90
M.D.Geist Vol.1-2 (OmU)	je 39,90
Moldiver Vol.1-3 (dt.)	je 39,90
Neon Genesis Evangelion (dt)	39,90
Patlabor Vol.1-2 (dt)	je 39,90
Plastic Little (OmU)	39,90
Record of Lodoss War 1-4	je 49,90
Sailormoon (dt) Vol. 1-4	je 24,90
Streetfighter II TV Box 2-4	je 59,90
Tekken (OmU)	39,90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49,90

DEMNÄCHST AUCH



プレイステーション (Japan)

Artikel	Preis
Beat Mania jp (DJ-Action)	129,90
Blue Breaker Burst jp (Action-RPG)	129,90
Bomberman Fantasy Race jp (Race)	129,90
Bomberman Wars jp (Strategie)	129,90
Bugi jp (Action)	129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting)	119,90
Capcom Generations 1-4 (Collection)	je 129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square)	99,90
Dancing Blade jp(...)	139,90
Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting)	79,90
Ehrgeiz jp (3D-Fighting - Dezember)	139,90
Echo-Night jp (Adventure)	129,90
Epica Stella jp (Rollenspiel)	129,90
Exodus Guilty (Adventure)	139,90
Final Fantasy VIII jp (Rollenspiel - Dezember)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	129,90
Gran Turismo jp (Race) +Memory Card	89,90
Gubble jp (Puzzle)	109,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG)	149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter)	109,90
King of Fighters '97 (Fighting)	129,90
King of Fighters Kyo (Adventure)	129,90
Legend of Heroes 1&2/3/4 jp (RPG)	je 139,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel)	139,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)	129,90
Namco Anthologies 1/2 jp (Collection)	je 109,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv.)	119,90
Nectaris jp (Strategie)	129,90
Overblood 2 jp (Horror-Adventure)	139,90
Puzzle Bobble 4 jp (Tüftelspiel)	99,90
Rally de Africa jp (Race)	129,90
R-Types Delta jp (Shooter)	129,90
Rama jp (Adventure)	129,90
Ridge Racer 4 jp (Race-Dezember)	129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up)	139,90
Silhouette Mirage jp (Shooter)	129,90
Sokoban Basic 2 jp (Tüftelspiel)	89,90
Thunderforce 5 jp (Shooter)	129,90
Touge Max 2 jp (Race)	129,90
U.P.P. Jp (Puzzle)	109,90
Twinbee RPG jp (Rollenspiel)	139,90
Vampire Savior X-Edition (Action)	129,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting)	129,90



Deutschland:(Versand & Laden)
Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Niederlande: (nur Versand)
Beemderlaan
NL - 6291 CM Vaals(Aachen)
Tel.: Stand z. Anzeigenschluß noch nicht fest

Mo-Fr.:10.00-19.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.



















FUTURE COP L.A.P.D. 2010

Level-Paßwörter

Level 1: ....TAFRGYBLRR
Level 2: ....CRGRGYBLRY
Level 3: ....FUMRGYBLRL
Level 4: ....SICUGYBLLI
Level 5: ....TAFUGYBLLR
Level 6: ....CRGUGYBLLY
Level 7: ....FUMUGYBLLR
Level 8: ....SIFYGYBISR



CARDINAL SYN

Unendlich Magie

Damit Ihr während des Spiels einen unerschöpflichen Vorrat an Magie bekommt, müßt Ihr zu Beginn, wenn die Aufschrift 'Press Start' am Bildschirm erscheint, die Tastenfolge O, O, O, O, △, O, O, □ drücken. Die korrekte Eingabe des Codes wird Euch dann durch ein Geräusch signalisiert.

Alternative Outfits

Um die alternativen Outfits der unten angegebenen Charaktere freizuschalten, müßt Ihr die folgenden Codes am Anfang, wenn 'Press Start' am Bildschirm erscheint, eingeben. Wenn Ihr die Codes richtig eingegeben habt, wird Euch das akustisch bestätigt.

Orion: ....R2, O, O, O, □, □, R2
Nephra: ....□, L1, O, O, △, O, △
Juni: ....O, □, O, L2, O, O, O
Syn: ....O, O, O, L1, R1, O, O

Endsequenzen anschauen

Wenn Ihr die Aufschrift 'Press Start' am Bildschirm seht und die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, R1, O, O, L2 drückt, werden die Intro-Sequenzen der einzelnen Charaktere durch deren Endsequenzen ausgetauscht. Netterweise wird Euch die korrekte Eingabe des Codes wieder akustisch bestätigt.

Charaktere freischalten

Wenn Ihr die Aufschrift 'Press Start' auf dem Bildschirm seht, müßt Ihr die hinter dem Charakter stehende Tastenfolge eingeben, um mit dem entsprechenden Charakter spielen zu können. Natürlich wird Euch auch hier die korrekte Eingabe der Codes akustisch bestätigt.

Bimorphia (PAL): ....O, O, O, O, □
Juni (PAL): ....O, O, O, O, □
Kahn (PAL): ....O, O, O, O, △
Moloch (PAL): ....O, O, O, O, □
Mongwan (PAL): ....O, O, O, O, △
Redemptor (PAL): ....O, O, O, O, O
Stygian (PAL): ....O, O, O, O, △
Vodu (PAL): ....O, O, O, O, O
Kron (NTSC): L2, L2, O, O, O, O, O, O, O, L1
Kron (PAL): O, O, O, O, △, O, O, O, O, O, R1, R2
Syn: .....R1, O, R2, □, R1, O, R1, R2, R2, O

Alternativ dazu könnt Ihr auch das Spiel mit allen anderen Charakteren durchspielen, um Syn freizuschalten. Wenn Ihr jedoch genauso faul seid wie ich, dann probiert doch mal den Code L1, R2, R1, □, O, O, O, L2, □, □, □, □. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder ein Geräusch. Danach sollten alle Charaktere freigeschaltet sein.

Fatalities zu jedem Zeitpunkt

Um jederzeit die Fatalities ausführen zu können, gebt Ihr wieder am Anfang, wenn Ihr die Aufschrift 'Press Start' am Bildschirm seht, die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O ein. Wie immer wird Euch die korrekte Eingabe akustisch bestätigt. Danach solltet Ihr mit den folgenden Tastenfolgen und Kombinationen, die Ihr wie Combos einsetzen könnt, die Fatalities ausführen können. Wie immer bedeutet das Pluszeichen, daß Ihr die entsprechend links und rechts davon angegebenen Tasten gleichzeitig drücken müßt, aber als alte Cheater wißt Ihr das ja bereits.

Mongoro: ....>>+ □, △, □, □, >> + □
Kahn: ....<< + △, << + △, □, □, << + □
Redemptor: ....<< + □, □, □, □, << + X
McKrieg: ....△, △, △, □, >> + □
Vanguard: ....△, □, □, □, << + □
Moloch: ....>> + △, △, △, □, O + □
Orion: .....>> + △, >> + △, □, □, >> + X
Nephra: ....□, △, □, □, << + □
Mongwan: ..>> + △, >> + △, □, △, >> + △
Hecklar: ....□, □, □, △, >> + □, O + △
Vodu: ....□, □, □, △, << + □, O + X
Bimorphia: ....□, △, □, □, << + □
Finkster: □, □, □, □, << + □, << + □, >> + □
Juni: ..□, □, □, □, >> + □, >> + □, << + □
Stygian: ....□, △, △, << + X
Plague: ....△, △, △, << + △
(<<= Rückwärts, >>= Vorwärts)





TOMBI

Tombas Haarfarbe ändern

Um Tombas Haarfarbe zu ändern, müßt Ihr im Optionsmenü die Tasten R1 + L1 + SELECT + □ gedrückt halten und die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O drücken.

Bonuswaffen

Um die Bonuswaffen freizuschalten, müßt Ihr im Bildschirm, in dem die Schweine nach dem Start des Spiels tanzen, die Taste R1 gedrückt halten und die Tastenfolge SELECT, O, O, O, X, O, START drücken. Nachdem das Spiel mit dem Laden fertig ist, drückt Ihr erneut die START-Taste, woraufhin Ihr eine Liste der Waffen seht.

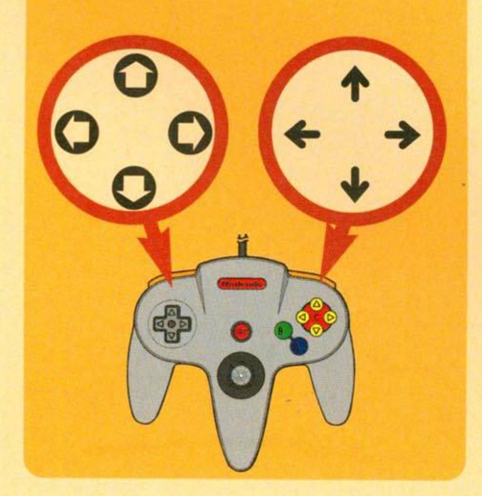
Leben

Ist Euch schon mal aufgefallen, wenn Ihr ein Spiel geladen habt, daß die Anzahl der Leben immer gleich ist? Das könnt Ihr Euch zunutze machen, wenn Euch mal die Leben ausgehen. Dazu speichert Ihr einfach den aktuellen Spielstand und ladet ihn gleich wieder. Danach solltet Ihr wieder so viele Leben wie zu Beginn des Spiels haben.

Lebensenergie

Im Laufe des Spiels erhaltet Ihr von Mizuno, der kleinen Hexe aus dem 'Village of all Beginnings', eine Stange. Mit dieser Stange könnt Ihr die komischen Büsche, die wie eine Ziehharmonika aussehen zerschlagen. Daraufhin erhaltet Ihr eine Frucht, mit der Ihr Eure Lebensenergie wieder auffüllen könnt.

Falls zwischen den Tastenkombinationen ein '+' steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein ' , ' die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!





CRUIS'N WORLD

Versteckter Championship
Wenn Ihr alle drei Championships auf den Schwierigkeitsstufen 'Easy', 'Medium' und 'Hard' durchspielt, schaltet Ihr einen vierten, versteckten Championship frei.

Bonus-Strecken
Um die Bonusstrecken Rußland, Japan und Florida freizuschalten, müßt Ihr den Championship-Modus auf der Schwierigkeitsstufe 'Master' durchspielen.

Mond-Strecke
Wenn Ihr das Spiel im Cruis'n the World-Modus auf der Schwierigkeitsstufe 'Easy' gewinnt, wird eine Animations-Sequenz eingespielt, in der Euer Fahrzeug auf den Mond transportiert wird. Wartet, bis die Credits durchgelaufen sind, danach sollte die Mond-Strecke anwählbar sein.

Turbo-Start
Damit Ihr Euch schon beim Start einen kleinen Vorteil verschaffen könnt, müßt Ihr sofort nachdem der Kommentator 'Set' gesagt hat, Gas geben. Mit dem Turbo-Start, den Ihr dann hinlegt, könnt Ihr Euch einen kleinen aber feinen Vorsprung sichern.



GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Strecken rückwärts
Damit Ihr bei GT 64 die Strecken rückwärts fahren könnt, müßt Ihr den Championship auf der Schwierigkeitsstufe 'Easy' gewinnen.



BOMBERMAN HERO

Level-Auswahl
Wenn Ihr bei Bomberman Hero A, B und Z gleichzeitig drückt, erhaltet Ihr in den Optionen eine Level-Auswahl dazu.



F-ZERO X

Mute City II Abkürzung
Direkt nach der dritten scharfen Kurve könnt Ihr auf der linken Seite eine Rampe sehen, die so aussieht, als ob sie von der Strecke weg führt. Wenn Ihr mit einem Booster über die Rampe fahrt, fliegt Ihr eine ganze Ecke und landet wieder direkt auf der Strecke.





IGGY'S RECKIN' BALLS

Booster auffüllen
Um Euren Booster wieder aufzufüllen, müßt Ihr den Button für Springen drücken, während Ihr Euch auf einer Boost-Platform befindet.

Versteckte Charaktere
Um die neun versteckten Charaktere freizuschalten, müßt Ihr jedes Rennen als Erster beenden. Für Sno-eee müßt Ihr beispielsweise auf der Uptown-Strecke gewinnen. Werdet Ihr auf der Candylane Erster, schaltet Ihr damit King Jr. frei usw..



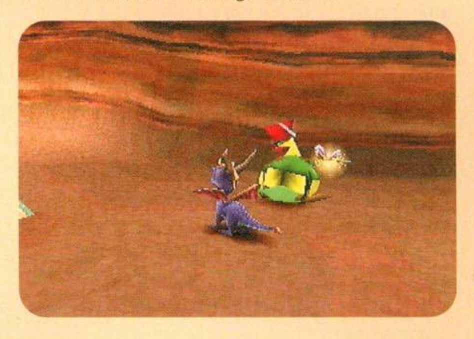
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Versteckte Teams
Damit Ihr mit den versteckten Teams bei International Superstar Soccer '98 spielen könnt, müßt Ihr zunächst eine Saison in der Liga durchspielen, und natürlich Tabellenerster werden. Damit werden die sechs World Star-Teams zugänglich. Wenn Ihr diese Teams auch noch besiegt, erhaltet Ihr die Auswahl aus fünf weiteren Teams.



MAJOR LEAGUE BASEBALL FEAT. KEN GRIFFEY JR.

Bonus-Teams
Wählt im Hauptmenü den Punkt Exhibition an (nicht starten) und drückt dann mehrmals hintereinander sämtliche C-Buttons, bis Ihr einen Piepton hört. Wenn Ihr anschließend zu den AllStar-Teams geht, erscheinen dort die beiden neuen Teams Nintendo und Angel Studios.



SPYRO THE DRAGON

Crash Bandicoot Warped-Demo
Wenn Ihr das Spiel erst frisch geladen habt und die Aufschrift 'Press Start' auf dem Bildschirm erscheint, müßt Ihr unbedingt mal L1 und △ gleichzeitig drücken. Damit schaltet Ihr ein spielbares Crash Bandicoot Warped-Demo ein.

Supercharge bei Wizards Peak verdoppeln
Damit Ihr bei Wizards Peak ein doppeltes Supercharge erhaltet, stellt Ihr Spyro so auf den oberen Berg, auf dem sich die Supercharge-Pfeile befinden, daß er in Richtung der Supercharge Pfeile schaut. Dann rennt Ihr für den Supercharge mit Spyro den Berg runter. Wenn seine Füße sich gelb färben, biegt Ihr nach rechts ab, und rennt den zweiten Berg runter, bis sich seine Füße orange färben. Durch diesen Trick kommt Ihr an einige schwer zu erreichende Stellen in diesem Level.

Tore zu den Flug-Leveln
Um die Tore zu den Flug-Leveln zu finden, müßt Ihr bestimmte Aufgaben erfüllen. Durch welche Aktionen Ihr die Tore in den einzelnen Leveln erscheinen laßt, findet Ihr im folgenden.
Artisans:
In der Artisans-Welt müßt Ihr auf alle fünf Steine am Wasserfall springen, der sich am Anfang des Areals befindet.
Peace Keepers:
Benutzt die Kanone in der Nähe des 'Dr. Shemp' -Levels, um das Teil auf dem großen Felsen abzuschießen. Mit dieser Kanone bekommt Ihr übrigens auch die unzerbrechliche Kiste.
Magic Crafters:
Hier befindet sich das Tor in der Nähe des Drachens, der sich ebenfalls in diesem Level befindet. Zu ihm gelangt Ihr, wenn Ihr in die Höhle in der Nähe des Supercharge-Punktes geht.
Beast Masters:
Springt auf den Baumstumpf bei den Warzenschweinen in der Nähe des großen Gebäudes. Nicht weit des Baumstumpfes befindet sich noch ein Drache.
Dream Weavers:
Um hier an das Tor zu gelangen, müßt Ihr die beiden Wachen an der Treppe, die Ihr in der Mitte dieser Welt findet, ausknipsen. Das Tor findet Ihr oberhalb der Treppe hinter den Hindernissen.

Versteckte Juwelen in Beast Masters: Tree Tops
Um einige schwer zu erreichende Juwelen, einen Drachen und einen Dieb mit 25 Juwelen zu kriegen, folgt Ihr am Anfang des Levels dem Dieb mit den Dracheneiern, der nach links durch das Fester flüchtet. Er wird Euch über einige Supercharges durch den Level führen. Um die anderen Juwelen zu bekommen, müßt Ihr am Anfang des Levels, statt durch das Fenster zu springen, nach rechts gehen. Springt von der Plattform runter zu dem roten Dieb, der dort wartet, und jagt ihm mit einigen Supercharges hinterher.

Schneller rennen
Um noch schneller zu rennen, müßt Ihr simplerweise die Buttons für 'Rennen' und 'Springen' gleichzeitig drücken.

Bonus-Level
Damit Ihr in den Genuß des Bonus-Levels kommt, müßt Ihr in allen Levels sämtliche Edelsteine aufsammeln.

TEST DRIVE 5

Bonus-Fahrzeuge

Damit Ihr im Einzelrennen drei weiter Fahrzeuge auswählen könnt, müßt Ihr, wenn Ihr Euch in der Highscoreliste eintragen dürft, 'NOLIFE' anstelle Eures Namens angeben.

Polizeiverfolgungs-Modus

Gebt anstelle Eures Namens 'VRSIX' ein, damit Ihr den 'Cop Chase'-Modus aktiviert. Den Code könnt Ihr in sämtlichen Modi verwenden, in denen Ihr einen Namen angeben müßt.

Verstecktes Musikvideo

Gebt, nachdem Ihr ein Drag-Race gewonnen habt oder einen neuen Cup startet, anstelle Eures Namens 'AUXYRAY' ein, damit Ihr ein verstecktes Musikvideo sehen könnt.

Super Arcade-Modus

Diesen Modus aktiviert Ihr, wenn Ihr anstelle Eures Namens 'SPURT' eingebt, nachdem Ihr ein Drag-Race gewonnen habt oder einen neuen Cup startet.




NHL '99

Verschiedene Codes

Die folgenden Codes müßt Ihr als Paßwort eingeben.

3RD: . . .Drittes Jersey eines Teams auswählen . . .(vorausgesetzt, das Team besitzt ein drittes)
BIGBIG: .Riesige Spieler
BRAINY: . . . . .Spieler haben große Köpfe
SPEEDY: . . .Beschleunigt das Spiel und die Uhr
FREEEA: . . . . . . .Schaltet die Teams EA-Blades . . . . .und EA-Storm frei
VICTORY: . . . . . .Zeigt die Sieger-FMV-Sequenz



NHL '99

Andere Zuschauer-Sounds

Bei NHL '99 gibt es vier verschiedene Zuschauerreaktionen (Sounds), mit denen Eure Fans auf ein erzieltes Tor reagieren können. Wenn Ihr gerade ein Tor geschossen habt und △, □, X oder O drückt, könnt Ihr diese Sounds ändern.



NASCAR 99

Bobby Alison freischalten

Kennt Ihr die Nascar-Legende Bobby Alison? Um ihn freizuschalten, müßt Ihr nur auf der Rennstrecke von Charlotte im Championship-Modus die Hälfte der Renndistanz fahren und unter den ersten fünf bleiben. Danach findet Ihr Bobby in der Fahrerauswahl und könnt mit ihm auf die Piste.

Alan Kulwicki freischalten

Mit Alan Kulwicki könnt Ihr ebenfalls ins Rennen starten. Ihr müßt dazu im Championship-Modus in Bristol fahren und Euch ebenfalls nach der Hälfte der Renndistanz auf einen der vorderen fünf Plätze befinden.

Benny Parson freischalten

Damit Ihr bei Nascar 99 mit Benny Parson die Strecken unsicher machen könnt, müßt Ihr in Richmond im Championship-Modus fahren und Euch nach der Hälfte der Renndistanz auf einen der ersten fünf Plätze befinden.

Cale Yarborough

Wenn Ihr im Championship-Modus in Darlington nach der Hälfte der Renndistanz auf einen der vorderen fünf Plätze fahrt, befindet sich im nächsten Rennen Cale Yarborough in der Fahrerauswahl.

Davey Allison freischalten

In Talledega könnt Ihr ebenfalls einen weiteren Fahrer freischalten. Wie bei den anderen Strecken müßt Ihr wieder im Championship-Modus nach der Hälfte der Renndistanz auf einen der ersten fünf Plätze fahren, dann steht im nächsten Rennen Davey Allison in der Fahrerauswahl zur Verfügung.

Richard Petty freischalten

Richard Petty schaltet Ihr frei, wenn Ihr im Championship-Modus in Martinsville nach der Hälfte der Renndistanz einen der ersten fünf Plätze bekleidet.



BLASTO

Alternatives Outfit

Um bei Blasto die alternativen Kostüme zu aktivieren, müßt Ihr im Hauptmenü schnell die Tastenfolge O, O, O, X, △ und O eingeben.

Nicht drücken

Ihr seid sicherlich bei Blasto schon auf die Buttons gestoßen, die Ihr nicht drücken sollt. In der ersten Episode solltet Ihr das auch tunlichst bleiben lassen. In der zweiten Episode verbergen sich hinter dem Button jedoch Power-Ups.

Extraleben

Episode 1:

Habt Ihr das Mädel auf der weit entfernten Plattform in der ersten Episode gesehen? Um sie zu befreien, müßt Ihr den gesamten Level durchspielen. Wenn Ihr am Ende angekommen seid, dreht Ihr um und geht zurück zu dem braunen Asteroiden. Von dort aus seht Ihr ein Jetpack und drei Extraleben auf der anderen Seite. Dann geht Ihr zurück zu Eurem Raumschiff am Anfang des Levels. Am hinteren Antrieb findet Ihr ein weiteres Extraleben. Dann geht Ihr zum Schild 'Willkommen auf Uranus' und fliegt dort entlang. Dort befinden sich fünf oder sechs weitere Extraleben.

Episode 2:

Vielleicht habt Ihr den Typen mit der Zeitung unter dem Arm bereits gesehen. Folgt ihm, bis Ihr an einer Toilette ankommt, dann eliminiert Ihr ihn, und Ihr bekommt eine Kanone und ein Extraleben.

Episode 3:

Irgendwo in diesem Level gibt es eine Lücke zwischen den Plattformen. Dort schweben zwei Extraleben in der Luft. Wenn Ihr genauer hinschaut seht Ihr, daß die Sterne eine Treppe zu der Plattform mit den Extraleben bilden.



ROAD RASH 3D

Strafmandate vermeiden

Wenn Ihr bei Road Rash 3D von der Polizei angehalten werdet und in dem Moment in das Pausenmenü geht und anschließend das Spiel wieder startet, könnt Ihr es vermeiden, ein Strafmandat zu bekommen. Auch eine Möglichkeit, Geld zu sparen.

Unfälle vermeiden

Euch ist sicherlich schon öfter die Straße ausgegangen, als Euch ein Auto entgegengekommen ist. Wenn Ihr kurz vor dem Zusammenstoß mehrmals auf den Gas-Button drückt, macht Ihr einen Wheelie und könnt über das Auto springen.



METAL GEAR SOLID

Mantis besiegen

Ihr habt Probleme mit Mantis, diesem fliegenden Typ mit der Gasmaske, der Eure Gedanken lesen kann? Probiert es doch mal mit dem zweiten Controller, dann sollte Mantis nicht mehr in der Lage sein, Eure Aktionen zu erahnen.

Alternatives Outfit

Wenn Ihr das Spiel zweimal durchgespielt habt, wird Snake beim nächsten Spiel einen Smoking tragen.

Bildschirmfarben ändern (japanische Version)
Wenn Ihr Euch auf dem Titelbildschirm befindet und O, O, O, O drückt, könnt Ihr die Farben der Hintergrundgrafik ändern.

Spiel-Modi

Am Anfang steht bei Metal Gear Solid nur der Trainings-Modus zur Verfügung. Wenn Ihr alle zehn Runden in diesem Modus durchspielt, schaltet Ihr damit automatisch den Time-Attack-Modus frei, in dem Ihr die einzelnen Stages in einer bestimmten Zeit schaffen müßt. Nachdem Ihr in diesem Modus alle zehn Runden durchgespielt habt, könnt Ihr den Gun Shooting-Modus anwählen, in dem Ihr alle Wachen innerhalb eines Zeitlimits beseitigen müßt. Dafür stehen Euch pro Wache fünf Patronen zur Verfügung. Wenn Ihr es auch in diesem Modus durch alle zehn Runden schafft, schaltet Ihr damit den Survival-Modus frei. In diesem Modus müßt Ihr eine Runde nach der anderen innerhalb von sieben Minuten durchspielen. Wenn Ihr den Survival-Modus auch noch geschafft habt, dann dürft Ihr

Euch getrost zurücklehnen, denn im Technical Demonstration-Modus, der damit freigeschaltet wird, zeigt Euch das Spiel, welche Bestzeiten möglich sind.



COLIN MCRAE RALLY

Waberndes Auto

Ein weiterer Code für Colin McRae, den wir noch nicht hatten, ist 'MAGFLOAT'. Gebt den Code anstelle Eures Namens ein, wenn Ihr auf der Schwierigkeitsstufe 'Experte' fahrt. Ihr geht dann mit einem wabernden Auto auf die Piste.



VIPER

Level Codes

Level 2 (Canyon): RTBDQNU2
Level 3 (Desert): ARU1QDFE
Level 4 (Cave): QBU5DP1W
Level 5 (Blade): AHRHWF1K
Level 6 (Machine): QNH5C3TG
Level 7 (Tekkno): . . . . .APDXXXCW
Level 8 (Inner Core): CJ2PH3DJ
Ende: . . . . .GHNPCFKW



GRAND THEFT AUTO - PLATINUM

Paßwörter

Um die Cheats für Grand Theft Auto zu aktivieren, müßt Ihr die folgenden Codes als Spielernamen eingeben. Hinter den einzelnen Codes seht Ihr, was sie bewirken.

BASTARD: . . . . .alle Städte freischalten, 99 Leben, alle Waffen, ...unendlich Munition, Panzerung, Gefängnisfreikarte, ...Multiplikator auf fünf, Bilschirmkoordinaten sichtbar
BLOWME: . . . . .Bilschirmkoordinaten sichtbar
CAPRICE: . . . . .San Andreas und Liberty City freischalten
CHUFF: . . . . .keine Polizei
EATTHIS: . . . . .Level erfolgreich beenden
EXCREMENT: . . . . .alle Gegenstände fünffach
FECK: . . . . .Liberty City freischalten
GROOVY: . . . . .alle Waffen, unendlich Munition
HANGTHEDJ: . . . . .alle Städte freischalten, jede Menge Geld
INGLORIOUS: . . . . .alle Städte freischalten
MADEMAN: a . . . . .lle Städte freischalten, alle Waffen, ...unendlich Munition, Panzerung, Gefängnisfreikarte
PECKINPAH: .alle Waffen, Gefängnisfreikarte
SATANLIVES: . . . . .99 Leben
SKYBABIES: . . . . .alle Städte bis Mandarin Mahem freischalten
THESHIT: . . . . .alle Städte freischalten, 99 Leben, .alle Waffen, unendlich Munition, Panzerung, ...Gefängnisfreikarte, Multiplikator auf fünf
TURF: . . . . .alle Städte freischalten
TVTAN: . . . . .San Andreas freischalten
URGE: . . . . .alle Städte bis auf Vice City Teil 2 freischalten
WEYHEY: . . . . .9.999.990 Punkte

Unverwundbarkeit

Damit Ihr während des Spiels unverwundbar seid, gebt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge □, △, O, X, X, O, △, □ ein.



WRECKIN' CREW

Boni freischalten
Um bei Wreckin' Crew alle Boni freizuschalten, gebt Ihr als Paßwort O, O, □, △, △, □, □, □, X, O, O, O,
△, □, □, X ein. Obendrein bekommt Ihr durch diesen Cheat noch neue Fahrer in Eure Fahrerauswahl hinzu.



PARASITE EVE

EX-Game
Wenn Ihr Parasite Eve einmal durchgespielt habt, schaltet Ihr damit das EX-Game frei, in dem Ihr Zugang zu dem 77stöckigen Chrysler-Building erhaltet.

Extra-Punkte
Eine Portion Extra-Punkte erhaltet Ihr, wenn Ihr einen Tag, ohne zu speichern, durchgespielt habt.

Extra-Munition
Wenn Ihr Euch bei Parasite Eve zurück in die Polizeistation begebt und im Waffenarsenal die Kiste öffnet, findet Ihr dort 30 Schuß Munition. Auf diese Weise könnt Ihr insgesamt zehnmal im ganzen Spiel Euren Munitionsvorrat auffüllen.

Helikopter verfolgen
Wenn Ihr Euch auf der Stadtkarte befindet und SELECT drückt, könnt Ihr den Helikopter verfolgen, wie er durch (bzw. über) die Stadt fliegt.



THE UNHOLY WAR

Beta Razor
Um Beta Razor freizuschalten, müßt Ihr mit den Teknos auf der Schwierigkeitsstufe 'Hard' das Spiel durchspielen. Danach steht Euch Beta Razor für den Mayhem-Modus zur Verfügung.

Super-Prana Devil
Um den Super-Prana Devil freizuschalten, müßt Ihr das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe 'Hard' mit den Arcanes durchspielen.

Bonus-Karten
Wenn Ihr mit den Arcanes das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe 'Normal' durchspielt, schaltet Ihr damit 'The Maze' frei. Um 'Menhir O' freizuschalten, müßt Ihr das Spiel ebenfalls auf der Schwierigkeitsstufe 'Normal' durchspielen, aber diesmal mit den Teknos.



ABE'S ODDYSEE - PLATINUM

Level-Auswahl
Um bei Abe's Oddysee die Level-Auswahl zu aktivieren, müßt Ihr 'Optionen' anwählen, aber nicht in das Optionsmenü hineingehen. Haltet anschließend R1 gedrückt und gebt die Tastenfolge O, O, O, O, □, O, □, △, O, □, O, O ein. Daraufhin erscheint ein Menü, in dem Ihr den Level, den Ihr spielen wollt, aussuchen könnt.

FMV-Sequenzen
Damit Ihr in den Genuß aller FMV-Sequenzen von Abe's Oddysee kommt, wählt Ihr wieder 'Optionen' an, haltet R1 gedrückt und gebt die Tastenfolge O, O, O, □, O, △, □, O, O, O, O ein.

Pfeif-Puzzles lösen
Bei Abe's Oddysee gibt es eine sehr einfach Möglichkeit, um die Pfeif-Puzzles zu lösen. Haltet während des Spiels R1 gedrückt und gebt die Tastenfolge △, O, O, O, X, O, □, O. Beim nächsten Puzzle braucht Ihr dann nur noch ein einziges Geräusch oder einen Ton von Euch zu geben und Abe pfeift automatisch die vorgegebene Melodie nach.

Grüne Luftminen
Damit Ihr zu jeder Zeit ein grünes Wölkchen furzen könnt, haltet Ihr während des Spiels R1 gedrückt und gebt die Tastenfolge O, O, O, □, O, X ein.



ROGUE TRIP: VACATION 2012

Boss Battle - Big Daddy
Für diesen Code müßt Ihr im Optionsmenü wieder in die Paßworteingabe gehen. Gebt dort □, △, O, O, R2, R2 als Paßwort ein.

Boss Battle 1
Für den Code für den 'Boss Battle 1' geht Ihr wieder in der Paßworteingabe im Optionsmenü. Gebt dort O, R2, R1, □, L1, R2 als Paßwort ein.

Boss Battle 2
Gebt das Paßwort O, O, L2, L1, △, △ in der Paßworteingabe des Optionsmenüs ein, um in den 'Boss Battle 2' einzusteigen.

Funtopia-Level
Um den Funtopia-Level freizuschalten, gebt Ihr im Menüpunkt Paßwort, in den Optionen den Code X, O, L2, X, □, L1 ein.

Glutch-Level
In den Glutch-Level kommt Ihr mit dem Code R1, □, X, □, L2, O, wenn Ihr ihn in der Paßworteingabe des Optionsmenüs eingebt.

Bonus-Items in Area 51
Sucht nach dem Licht in Area 51. Wenn Ihr dort die '420' seht, fahrt Ihr in den Lichtstrahl. Daraufhin wird Euer Fahrzeug in eine Bonusrunde gebeamt, in der Ihr eine Menge PowerUps und Waffen findet.

Mehr PowerUps
Um mehr PowerUps zu erhalten, müßt Ihr in der Paßworteingabe in den Optionen L1, L2, O, L1, R1, und □ eingeben.

Extra-Panzerung
Damit Ihr bei Rogue Trip: Vacation 2012 eine Extraportion Panzerung erhaltet, gebt Ihr in der Paßworteingabe im Optionsmenü den Code R1, △, R1, △, L1, □ ein.

Unendlich Jumps
Um unendlich Jumps zu erhalten, geht Ihr wieder in die Paßworteingabe im Optionsmenü und gebt das Paßwort O, □, R2, X, △, R2 ein.

Unendlich Turbos
Mit dem Paßwort □, X, O, △, R1, R2, erhaltet Ihr unendlich Turbos, wenn Ihr es in den Optionen unter dem Menüpunkt Paßwort eingebt.

Goliath spielen
Um als Goliath in das Spiel einzusteigen, gebt Ihr in der Paßworteingabe des Optionsmenüs den Code L1, R1, X, L2, L2 ein.

Nightshade spielen
Gebt in der Paßworteingabe des Optionsmenüs den Code R1, R2, L1, L1, X, O ein, und Ihr könnt das Spiel als Nightshade spielen.

Einen Helikopter spielen
Um das Spiel als Helikopter zu bestreiten, gebt Ihr im Optionsmenü unter dem Punkt Paßwort den Code L1, △, R2, △, △, R1 ein.

Einen Alien spielen
Gebt Ihr das Paßwort R1, □, X, □, L2, O in der Paßworteingabe des Optionsmenüs ein, könnt Ihr das Spiel als Alien bestreiten.

Extra Movie
Für diese spezielle Film-Sequenz müßt Ihr wieder in das Optionsmenü und unter dem Punkt Paßwort den Code □, □, △, △, O, O, X, X eingeben.



MEGA MAN 8

Alle Waffen
Damit Ihr bei Mega Man 8 alle Waffen erhaltet, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge O, O, O, O, O, □, △, X, X, X, O, O eingeben.

Mehr Lebensenergie in Level eins
Ihr kennt sicherlich den Abschnitt mit dem Wasser im ersten Level. Wenn Ihr dort angekommen seid, lauft Ihr zurück, bis Ihr auf drei Bäume stoßt. Zwischen den Bäumen befindet sich Lebensenergie. Zerstört die Bäume und holt Euch die Energie, dann fällt der Level gleich viel leichter.

Uwe Dietrich // Stefan Hellert

MISSION: IMPOSSIBLE

PART 2 PLAYER'S GUIDE

Level 8: Escape

Um sicher durch die Selbstschußanlage zu kommen, müßt Ihr einfach einmal auf die Kanone an der Decke feuern und dann losrennen (Bild 18). Wenn Ihr wieder am Terminal seid, wird Candice für Euch eine Geheimtür öffnen. Dahinter findet Ihr in dem Schränkchen Golystines Maske. Feuert dann auf den Kasten daneben und zückt sofort die Dart Gun. Erledigt anschließend die vier Soldaten rechts und links. Geht dann wieder dort hinaus, wo Ihr hineingekommen seid und dann nach rechts. Vorsicht, aus der Tür links kommt ein Soldat gerannt, den Ihr sofort erschießen müßt, da er die NOC-Liste bei sich trägt. Geht dann zu Candice (der grüne Punkt auf dem Scanner), sprecht mit ihr und verlaßt mit ihr das Gängegewirr durch die große Stahltür.

Begebt Euch dann zu dem Geheimraum, wo Ihr den Video-Freezer eingesetzt habt und zieht diesen wieder heraus. Benutzt dann den Face-Maker, um Golystines Identität anzunehmen. Geht dann zum Kommunikationsraum. Erschießt die Wache darin und sammelt den Schlüssel auf. Verlaßt den Level, indem Ihr den Schlüssel an der Tür benutzt, aus der Qualm dringt. Achtet aber darauf, daß Candice bei Euch ist. Tip: Es ist nicht unbedingt nötig, alle Wachen zu erschießen. Meist ist es besser, einfach davonzurennen.


BILD 18

Impossible:
Die Selbstschußanlage ist nicht so lange außer Gefecht zu setzen - bleibt also immer in Bewegung. Die Wache, die mit der NOC-Liste abhaut, ist schneller unterwegs. Stellt Euch parallel in den Gang und schießt ihn über den Haufen. Im Hauptquartier müßt Ihr noch die vier Videokameras zerstören. Davon hängt eine über dem Verhörzimmer, eine über dem Versorgungsraum und zwei im Gefängnis.

Level 9: Fire Alarm

Beschützt Candice auf ihrem Weg zum Fahrstuhl, d.h., erledigt die beiden Typen, die sie nicht durchlassen wollen. Sucht dann Jack. Ihr findet ihn, indem Ihr den grünen Punkt auf dem Scanner sucht. Er sagt zu Euch, daß er Euch bei den Toiletten treffen will. Achtet dabei darauf, daß Euch keine der Wachen sieht, wie Ihr mit ihm auf der Toilette sprecht, da sonst Eure Tarnung auffliegt. Wenn Ihr die Feuerwehrausrüstung anhabt, könnt Ihr unbesorgt zu Candice gehen und Ihr das neue Outfit bringen. Auch dabei darf Euch keiner beobachten. Um die Mission zu beenden, müßt


BILD 19

Ihr jetzt nur noch zum Ausgang der Botschaft gehen und mit den normalen Feuerwehrmännern verschwinden.

Impossible:
Inhaltlich kein Unterschied zu Possible. Nur die Wachen sind ein wenig aggressiver, und Ihr habt weniger Munition.

MISSION: ESCAPE FROM CIA

Level 10: Interrogation

Drückt den versteckten Knopf in der Wand (Bild 19). Wartet dann auf eine Nachricht von Candice. Sie verrät Euch, daß sie ein wenig explosiven Kaugummi auf der Unterseite der Tasse für Euch versteckt hat. Benutzt diesen am Fenster und Ihr kommt aus dem Raum und an Eure Sachen. Haltet die Dart Gun bereit und verlaßt das Zimmer. Geht durch das Gitter und schickt die Wache schlafen. Nehmt dann seine Fingerabdrücke und drückt den Schalter (Bild 20). Geht den Gang entlang. Aber paßt auf: an der Wand hängen Überwachungskameras, die sofort Alarm geben, wenn Ihr vor die Linse kommt. Um die Kameras außer


BILD 20


BILD 21

Gefecht zu setzen, könnt Ihr die Farbsprühdose benutzen, die Candice hinter den Kisten auf Bild 21 deponiert hat. Kämpft Euch weiter durch den Gang, bis Ihr zu einer Doppeltür kommt, die Ihr öffnen könnt, nachdem Ihr die Fingerabdrücke der Wache habt, die davorsteht. Der Raum dahinter ist uninteressant, wichtig ist nur, daß Ihr die Abdrücke habt. Lauft den Gang zurück und betätigt den kleinen Schalter an der Wand (Bild 22). Im nächsten Gang findet Ihr wieder einen Schalter, den Ihr selbstverständlich drückt. Den Typen, der hinter seinem Schreibtisch sitzt, müßt Ihr sofort umlegen, da er sonst Alarm auslöst. Geht durch die Tür und verlaßt den Raum sofort wieder - ohne den Sergeant zu erschießen. Wenn er gefeuert hat, rennt er aus dem


BILD 22

Raum hinaus. Folgt ihm den Gang hinunter, durch die Tür und erledigt ihn. Geht nun in den Aufzug, steckt die Waffe ein und fahrt nach oben. In der Krankenstation redet Ihr mit der Schwester, um ein Gegengift zu erhalten. Drückt dann den Knopf links von dem Laufband, um Verwirrung zu stiften und so durch das Fenster auf das Dach zu gelangen.

Impossible:
Um in den Gang zu kommen, müßt Ihr schnell durch das Gitter schlüpfen. Falls Ihr von einer Überwachungskamera erspäht werdet, kommen zwei Wachen angerannt.

Level 11: CIA Rooftop

Haltet Eure Dart Gun bereit. Betäubt die Wache und schnappt Euch die Sicherheitskarte. Lauft unter dem Suchscheinwerfer durch (kein Effekt bei Possible) und klettert auf die Kiste neben dem Wachhäuschen und von dort auf das Dach. Geht zum Stromkasten und deaktiviert die elektrisch geladenen Bodenplatten. Geht weiter zum nächsten Stromkasten, um die Lichter des Heliports zu sabotieren. Klettert wieder hinunter und geht durch das Gitter. Geht geradeaus durch das nächste Gitter (Tip: rechts in dem Gebäude findet Ihr Munition). Lauft auf dem Dach weiter entlang, bis es nicht weiter geht. Benutzt dort wieder die Kiste, um weiter nach oben zu gelangen (Bild 23). Ihr findet dort ein Päckchen, das Candice für Euch zurückgelassen hat. Benutzt das Paket, um Euch als Mechaniker zu verkleiden. Steckt die Waffe ein und geht den Weg weiter. Wenn Ihr durch die Tür gegangen seid, geht Ihr nach links über den Steg und klopft an die Tür. Geht links die Treppe hinunter und arbeitet am Stromkasten, um die Lichter wieder anzumachen. Lauft nach oben und zur Rückwand. Ihr findet dort ein kleines Kästchen, in welches Ihr den Störsender legt (Bild 24). Benutzt die andere Treppe und erledigt unten die Wache, um eine neue Karte zu bekommen. Dann geht es weiter die Treppen hinunter und durch die Tür. Es wartet die nächste Wache mit einer Karte sowie eine weitere Tür. Lauft weiter und klettert den Stapel Kisten nach oben. Benutzt die Infrarot-Kontaktlinsen und das Gerät, das wie eine kleine Antenne aussieht, um durch die Laserabsperrung zu kommen. Lauft den Weg weiter, bis Ihr nach der zweiten Tür wieder zu einem Stapel


BILD 23

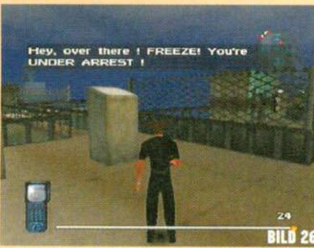


BILD 26

Kisten kommt. Klettert hoch und positioniert die Kamera auf der obersten Box. Klettert nach unten und versteckt Euch hinter dem Wachhäuschen (geduckt!). Wartet, bis die Wache die Hütte betritt, holt die Kamera und Ihr habt den Code. Benutzt ihn. Oben betretet Ihr das Gebäude und trefft Candice.

Impossible:
Nachdem Ihr die Heilport-Lichter sabotiert habt, klettert Ihr nicht über die Kisten nach unten, sondern springt bei der Stelle auf Bild 25 über den Zaun. Die Tasche liegt an einer anderen Stelle, und zwar in dem Gebäude, das auf gleicher Höhe liegt wie der Steg, der zum Heliport führt (Bild 26).

Level 12: Terminal Room

Zu diesem Level gibt es eigentlich wenig zu erzählen. Am besten Ihr bringt Euch und die Kamera in eine solche Position, wie auf Bild 27 zu sehen ist. So könnt Ihr am besten abschätzen, wie Ihr Euch abseilen müßt. Wichtig ist, daß, wenn Ihr einen roten Laserstrahl berührt, Euch Energie abgezogen wird, während hingegen ein gelber Laser Alarm auslöst. Wenn Ihr heil unten angekommen seid, begebt Ihr Euch auf die richtige Höhe und schwingt zur Tür, um sie zu verriegeln. Dreht dann um, korrigiert Eure Höhe und schwingt zum Computer, um die NOC-Liste zu kopieren. Wenn Ihr fertig seid, nichts wie nach oben!

Impossible:
Nomen est omen! Dieser Level ist auf Impossible wirklich nahezu unmöglich zu meistern. Falls der Agent in den Raum kommt, müßt Ihr wieder auf die Höhe der weißen Lichter hinaufklettern, um nicht gesehen zu werden. Ansonsten viel Spaß beim Try-and-Error-Spiel!

Level 13: Rooftop Escape

Verlaßt das Gebäude, geht nach links und durch die Tür. Benutzt die Infrarot-Linsen. Geht links um die Ecke und springt auf die Kiste beim Suchscheinwerfer. Hüpft dann über die Laserbarriere. Geht nach rechts


BILD 24

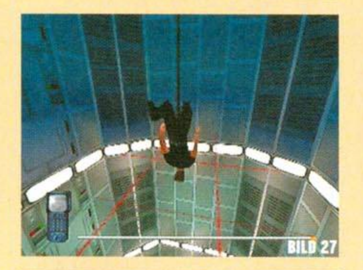

BILD 27


BILD 29

und benutzt den Kaugummi an den Rohren (Bild 28). Dreht Euch nach rechts und lauft den Weg zurück. Lauft weiter und biegt dann nach rechts ab in den kleinen Durchgang, um wieder zum Heliport zu gelangen. Rechts hinter der Tür lauert eine Wache, die Euch sofort festnimmt. Dreht Euch also um 90 Grad nach rechts, geht seitwärts durch die Tür und erledigt ihn. Holt Euch am Heliport den EMS wieder, werft ihn gegen die Wand und Ihr könnt mit dem Helikopter flüchten.

Impossible:
Kommt ja nicht in das Licht der Suchscheinwerfer! Den Störsender müßt Ihr über das Geländer in den Abgrund werfen.

MISSION: MOLE HUNT

Level 14: Station

In diesem Level steuert Ihr die zwei Scharfschützen, die Ethan beschützen sollen. Sobald er von den zwei Gangstern abgeführt wird, müßt Ihr den vorderen der beiden umlegen (Bild 29). Danach ist Eure Aufgabe, jeden zu erledigen, der auf Ethan schießt. Ist er nach 6-7 Minuten noch am Leben, ist der Level geschafft.
Tip: Falls Ethan aus dem Bild läuft, wechselt mit B den Scharfschützen und wechselt dann wieder zurück.

Impossible:
Kein Unterschied, nur ein bißchen mehr Gewühl und ein paar Ganoven extra.

Level 15: Train Car

Dieser Level bedarf keiner großen Erklärung. Ihr müßt Euch zunächst von Waggon zu Waggon vorkämpfen. Die Gangster kommen bei jedem Versuch an den gleichen Stellen zum Vorschein. Mit etwas Übung


BILD 25

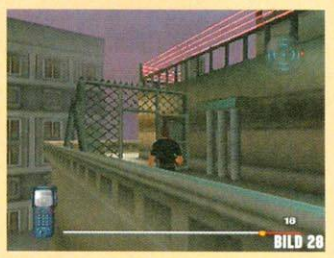
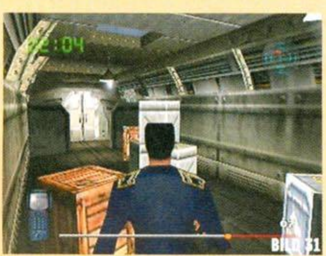

BILD 28


BILD 30


BILD 31

dürfte das also kein Problem sein. Nachdem Ihr Candice getroffen habt, geht Ihr in die nächste Sektion und drückt den Schalter (Bild 30). Lauft dann durch den nächsten Waggon und schlagt links den Zugbegleiter k.o.. Benutzt den Face-Maker. Geht in den nächsten Waggon und erschießt Max in Abteil Nummer vier. Erschießt danach alle Bodyguards in diesem Waggon. Jetzt geht weiter, vorbei an den Leuten an der Bar. Folgt dann Phelbs in den letzten Waggon. Auf den beiden Holzkisten auf Bild 31 findet Ihr flüssiges Nitrogen und einen Schweißbrenner. Benutzt das Nitrogen auf den beiden Metallstreben des Safes. Wenn sich die Tür öffnet, müßt Ihr das Ding aus Eurem Inventory benutzen, das aussieht wie eine Armbanduhr. Die Bombe ist entschärft.

Impossible:
Im Endeffekt das gleiche wie bei Possible. Um Max auszuschalten, müßt Ihr den Gaskanister in das Abteil werfen. Ach ja, und natürlich sind auch mehr Gegner zu erledigen.

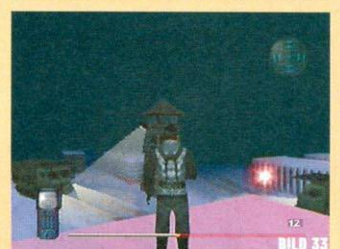
Level 16: Train Roof

Ihr müßt Euch über die Waggons bis zum Ende des Zugs vorkämpfen. Der Autos entledigt Ihr Euch am besten, indem Ihr den Fahrer umschießt. Die Helikopter müßt Ihr logischerweise mit dem Raketenwerfer vom Himmel holen, den einer der bösen Buben fallenläßt. Hebt

Euch auf alle Fälle eine Rakete für den letzten Heli auf, mit dem Phelbs zu fliehen versucht.

Impossible:
Inhaltlich kein Unterschied, aber höllisch schwer. Mehr Gangster, mehr Autos, mehr Helikopter, weniger Munition. Viel Spaß!


BILD 32


BILD 33

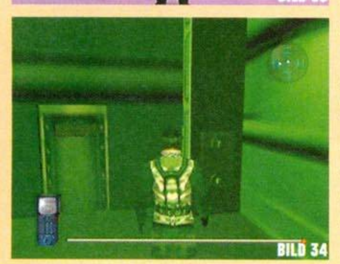

BILD 34


BILD 35


BILD 36

MISSION: ICE STORM

Level 17: Subpen

Lauft die Treppe hoch, geht um das Pier herum und holt Euch auf der Kiste den A.F. Scrambler. Dreht um und lauft zurück. Haltet Euch rechts und sammelt die Mine ein, die bei dem großen Container liegt. Geht rechts an der Mauer entlang und Ihr findet den Sprengstoff. Lauft jetzt zurück zum Boot, um Dowey die Ausrüstung zu geben. Geht jetzt wieder die Treppe hoch und haltet Euch links, bis Ihr zu einem großen Gebäude (die Pumpstation) kommt. Ihr findet dort den Gasbehälter. Betretet das Haus, erledigt die Wache und schnappt Euch die Zange vom hinteren Tisch. Legt dann den Sprengstoff vor den Tanks ab (Bild 32) und verlaßt das Gebäude wieder. Trefft Euch mit Dowey (grüner Punkt). Dreht Euch dann um und geht um die Pumpstation nach rechts zum Wachhaus. Benutzt an der Tür den Gasbehälter. Geht dann hinein und sammelt das Nachtsichtgerät und den Fernzünder ein (falls dieser nicht im Haus ist, findet Ihr ihn beim roten Punkt auf Eurem Scanner). Benutzt den Zünder. Orientiert Euch nun wieder am grünen Punkt. Klettert über die Kiste aufs Dach und erledigt die beiden Gangster. Setzt dann das Nachtsichtgerät auf und klettert wieder nach unten. Geht zur Ecke des Gebäudes und tötet die beiden patrouillierenden Soldaten. Dann geht es wieder auf das Dach. Stellt Euch an die auf Bild 33 gezeigte Stelle, springt auf einen Laster und duckt Euch sofort.

Impossible:
Same business as usual: mehr Gegner und weniger Munition. Wenn Ihr mehr als 50% Energie am Ende habt, springt sofort auf den Laster. Ach ja - bleibt bloß weg von den Suchscheinwerfern!

Level 18: Tunnel

Weicht dem Hindernis aus und springt nach rechts auf den Steg. Sammelt das TNT auf und plaziert es bei den großen Schrauben links und rechts (Bild 34). Geht dann durch die Tür und springt auf den Laster (Paßt auf die Kabel und Signale auf!). Beim nächsten Steg ist genau das gleiche zu tun. Weiter geht es - wer hätte es gedacht - auf einem Laster. Das gleiche Spiel folgt noch zweimal. Springt dann erneut auf einen Laster und Ihr habt den Level geschafft.

Impossible:
Inhaltlich keine Veränderung. Tip: Benutzt lieber Eure Fäuste als Eure Knarre!

Level 19: Mainland

Geht durch das Loch im Zaun. Lauft an der Mauer entlang und durch das Tor links. Betretet rechts das Haus, erledigt die beiden schlafenden Wachen und schnappt Euch die Uzi. Verlaßt das Haus, haltet Euch links und schlüpft durch die Öffnung im Zaun hinter den Kisten auf Bild 35. Klettert über die Kisten, bis Ihr auf dem Dach des Gebäudes seid. Hüpft auf der anderen Seite vom Dach und trefft Euch mit Clutter (grüner Punkt). Lauft dann den ganzen Weg über das Dach und die Kisten zurück. Geht dann die Straße entlang und durch das Tor (Paßt auf die Kamera an dem Gebäude links auf!). Geht geradeaus zum Stromkasten und benutzt den Plastiksprengstoff am linken Stromkreis. Geht ein paar Schritte zurück und feuert ein paar Mal in den Kasten. Geht nach rechts zum Stromkraftwerk und deponiert das TNT dort. Geht zurück zum Haus mit der Kamera und erledigt den Typen darin. Nehmt seine Identität an und schnappt Euch die ID-Card vom Tisch. Steckt die Kanone ein und begebt Euch wieder über den Fluß auf das Dach. Laßt Euch bei der Ausbuchtung nach unten fallen und geht durch die Tür (Bild 36). Geht innen durch bis zur großen Eisentür, wo Ihr die ID-Card benutzt. Holt Euch jetzt die Aktentasche. Verlaßt das Haus und geht zu Clutter (wie immer - der grüne Punkt). Geht dann nach links, am Helikopter vorbei und in das große Gebäude. Hier findet der Deal statt. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr danach hinausgehen und die Explosion miterleben. Bevor Ihr dann das Gebäude durch die Hintertür verlaßt, wechselt Ihr zum Scharfschützen und erledigt die Wachen. Steigt dann aufs Boot und fahrt Richtung letzter Level.

Impossible:
In den beiden Hütten mit den schlafenden Wachen müßt Ihr einen Schaltplan und eine Zutrittskarte mitnehmen. Den Schaltplan braucht Ihr, um den richtigen Stromkreis für die Kameras in die Luft zu jagen, und die Karte gewährt Euch Zutritt zum Bunker. Wenn Ihr mit dem Scharfschützen wegzoomt, könnt (und müßt) Ihr die beiden Jungs im Jeep erledigen.

Level 20: Gun Boat

Schießt auf alles was sich bewegt! Schießt auf alles was sich nicht bewegt! Und vor allem, schießt die Fabrik am Ende zu Klump!

Impossible:
Siehe oben.

PART 1

Markus Häberlein

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

PLAYER'S GUIDE


BILD 01


BILD 02

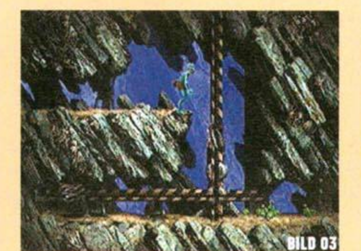

BILD 03


BILD 04

BILD 04

LEVEL 1: DIE MINEN

Haltet Euch am Anfang genau an die Hinweispfeile. Prägt Euch die Tips gut ein, denn sie werden Euch später von großem Nutzen sein. Nach einer kleinen Sprung- und Kletterpartie trefft Ihr auf das erste Vogelportal. Bewegt Euch von hier aus nach links, wo Ihr den ersten Mudokon findet. Geht mit ihm in Richtung des Portals und schickt ihn in die Freiheit. Danach öffnet sich die Schranke am rechten Bildschirmrand und Ihr könnt hindurchgehen. Stellt Euch genau unter das Drehrad und bewegt es, damit Ihr die Schranke passieren könnt. Bringt den eingenässten Mudokon in das rechts gelegene Portal. Nachdem sich die Schranke geöffnet hat, kommt Ihr wieder zu einem Ventilrad. Dreht es, und die Schranke wird geöffnet. Gleichzeitig strömt aber Lachgas aus, welches die beiden Mudokons zu unruhigen Nervenbündeln macht. Gebt den beiden eine Pflichtschelle und lauft mit ihnen nach rechts, bis Ihr auf zwei nebeneinander liegende Ventilräder trefft. Dreht gleichzeitig an ihnen, und die Schranke öffnet sich. Schickt die beiden durch das Portal und klettert an der rechten Seite hinauf. Benutzt den Fahrstuhl, um ein Stockwerk höher zu gelangen. Schleicht Euch an dem schlafenden Slig vorbei und rollt unter den Ventilatoren hindurch, bis Ihr zu einem Schalter gelangt. Betätigt ihn und tretet durch die Tür, die sich geöffnet hat. Schleicht Euch mit den Mudokons an dem schlafenden Slig vorbei, und dreht an den drei Ventilrädern. Schickt Eure beiden Helfer durch das Portal hindurch und geht selbst durch die Tür ein Stockwerk tiefer. Zieht an dem Ring, der an der Decke hängt, und führt Eure beiden Artgenossen in das linke Portal. Klettert hinab und schleicht Euch an den beiden Sligs vorbei, bis Ihr zu den beiden Bomben kommt. Entschärft sie und geht weiter nach rechts. Klettert an der Stelle mit dem Hinweispfeil nach oben, springt in den Brunnen und lauft nach links. Dort trefft Ihr auf einen Slig, von dem Ihr Besitz ergreifen müßt. Durch die Beamer kommt Ihr in den Hintergrund, von wo aus Ihr den ersten Slig im Vordergrund bequem abknallen könnt. Laßt den Slig nun zerplatzen und bringt alle Mudokons auf der vorderen Ebene sicher ins Portal. Lauft wieder zu der Stelle, an der Ihr von dem Slig Besitz ergriffen habt und klettert zwei Etagen nach oben. Geht an dem Brunnen vorbei und Ihr findet Euch an dem linken Beamer wieder. Nun könnt Ihr in Ruhe alle Eure Freunde im Hintergrund einsammeln. Klettert erneut zu dem Brunnen und springt hinein. Schleicht Euch zweimal an dem Slig vorbei und klettert auf der linken Seite nach oben. Dort trefft Ihr auf fünf Artgenossen, die Ihr alle mitnehmen müßt. Stellt jeden vor eines der Ventilräder und bewegt sie alle gleichzeitig. Folgt dem Gang, bis Ihr den fliegenden Slig seht. Nun ist Geschwindigkeit gefragt. Rollt aus der Deckung und lauft schnell, bis Ihr Euch in der kleinen Höhle in Sicherheit gebracht habt. Springt von der Türe aus (Bild 1) mit Anlauf in Richtung Brunnen und lauft rechts durch die Türe hindurch. Lockt die Sligs auf die rechte Seite und laßt sie zerplatzen. Geht durch die nächste Tür und bewegt den Slig auf die Bombe. Bringt die drei Kerle in Sicherheit und Ihr kommt durch den Brunnen wieder an Euren Ausgangspunkt zurück. Geht durch die Tür und folgt dem Weg bis zu Euren kranken Artgenossen (sie werden erst später gerettet). Klettert den Absatz nach oben und springt in den rechten Brunnen. Folgt dem Weg und lockt die Slogs hinter Euch her. Laßt sie auf der untersten Ebene in die Strahlenfalle hineinlaufen, geht durch die Tür hindurch und übt fleißig das Werfen der Steine. Beseitigt alle Minen, legt alle Schalter um, tankt Euren Steinvorrat auf (WICHTIG!) und geht durch die sich öffnende Tür hindurch. Säubert den Weg und nehmt Euch vor der Säge in acht. Klettert hinunter, räumt die Minen aus dem Weg, betätigt den Schalter und geht durch die Tür hindurch. Laßt den blinden Mudokon durch das Loch nach unten fallen und öffnet das Portal. Geht im Brunnen ein Stockwerk tiefer und durch die sich öffnende Tür hindurch. Bringt alle Sägen zum Stillstand, betätigt den Hebel und lotst die Mudokons durch das Portal hindurch. Geht über den Aufzug (Vorsicht Minen!), dreht am Ventilrad und fahrt mit dem Mudokon eine Etage tiefer. Dort könnt Ihr ihn in die Freiheit entlassen. Lauft durch die Tür hindurch, an den Sägen vorbei bis zu dem Schalter mit dem Totenkopf (Schalter NICHT BEWEGEN!). Bringt die beiden Mudokons erst in Sicherheit, bevor Ihr den Schalter umlegt. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und stellt Euch genau unter den Ring. Lotst den Mudokon von den Messern weg und laßt ihn gleich wieder arbeiten. Beseitigt den Slig, wenn er genau unter den Messern steht und lauft weiter nach rechts. Klettert zu dem Brunnen hinauf, springt hinein und legt den Schalter für den Aufzug um. Kehrt zu dem Mudokon zurück und nehmt ihn mit hoch zu den anderen. Fahrt mit dem oberen Aufzug eine Etage höher und schaltet alle Sägen aus. Klettert bei den drei Schaltern nach oben (Bild 2) und zieht am rechten Ring. Kehrt zurück zu den beiden ersten Sägen und springt mit Anlauf in die Wand hinein (Bild 3). Klettert nach oben und legt mit dem zweiten Ring die letzten Sägen lahm. Geht nach rechts (Bild 4) und rettet die beiden Mudokons, bevor Ihr zurückkehrt, um die anderen einzusammeln. Fahrt mit dem Lift ganz nach unten und benutzt die Tür, um in den nächsten Stollen vorzudringen. Schleicht Euch an den schlafenden Sligs vorbei (Vorsicht Bewegungsmelder!) und entschärft alle Minen. Steigt in die Lore ein, fahrt nach oben und laßt Euch genau auf den Slig fallen. Rettet Eure Kollegen und fahrt weiter nach unten. Zerquetscht den Slig, steigt aus und entschärft die Minen. Lockt die Mudokons nach links und fahrt die Sligs mit der Lore platt. Plättet die Minen mit der Lore und bringt Eure Leidensgenossen sicher durch das Portal. Fahrt weiter und steigt auf der nächsten Ebene aus. Klettert den Absatz hoch und rollt zu Euren versteckten Freunden (Bild 5). Begebt Euch wieder zur Lore, entschärft die Mine, lockt den Slig von den Mudokons weg und fahrt ihn mit der Lore platt. Rettet Eure Freunde und geht durch die Türe in den nächsten Stollen. Schleicht Euch an dem Slig vorbei und betätigt den Hebel. Steigt in den Brunnen und lauft schnell an der Truppe Sligs vorbei (Hebel nicht vergessen!). Am Beamer könnt Ihr einen Slig besetzen, mit dem Ihr alle anderen bequem ausschalten könnt. Steigt in die Lore ein und fahrt den Slig platt (Vorsicht! Hier ist gutes Timing gefragt. Tötet nicht Euren Artgenossen!). Bringt die Mudokons nach Hause und begebt Euch in den nächsten Stollen. Nehmt Euch vor dem fliegenden Slig in acht und klettert ganz nach oben, bis Ihr zu einem Schalter kommt. Betätigt ihn und lauft wieder nach unten. Dreht alle drei Ventilräder, die sich auf dem Weg nach unten befinden. Sobald der Countdown aktiviert ist, solltet Ihr so schnell wie möglich nach rechts in Richtung des Notausgangs laufen.

... to be continued

LESER-CHARTS 12/98

1.	Tekken 3 (Namco, PS)
2.	Gran Turismo (SCED, PS)
3.	Colin McRae Rally (Codemasters, PS)
4.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
5.	Indiziertes Spiel (Capcom, PS)
6.	Final Fantasy VII (Square, PS)
7.	Banjo-Kazooie (Rare, N64)
8.	Frankreich 98 (Electronic Arts, PS)
9.	Tekken 2 Platinum (Namco, PS)
10.	V-Rally Platinum (Infogrames, PS)

HÄNDLER-CHARTS Freak's Shop

1.	C & C Gegenschlag (Electronic Arts, PS)
2.	F1 World Grand Prix (Nintendo, N64)
3.	Mission: Impossible (Infogrames, N64)
4.	Tekken 3 (Namco, PS)
5.	Resident Evil Platinum (Virgin, PS)
6.	International Superstar Soccer 98 (Konami, PS)
7.	Wild 9 (Acclaim, PS)
8.	MediEvil (Sony, PS)
9.	Command & Conquer Platinum (Virgin, PS)
10.	Tomb Raider Platinum (Eidos, PS)

FUN GENERATION CHARTS

1.	Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2.	WCW vs nWo Revenge (Konami, N64)
3.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
4.	V-Tetris (BPS, Virtual Boy)
5.	Abe's Exoddus (GT Interactive, PS)
6.	TOCA 2 Touring Cars (Codemasters, PS)
7.	Abe a Gogo (Softbank, PS)
8.	FIFA 99 (Electronic Arts, PS)
9.	V-Rally Edition 99 (Infogrames, N64)
10.	Legend (Funsoft, PS)

JAPAN-CHARTS 12/98

1.	Beat Mania (Konami, PS)
2.	Itadaki Street Gorgeous King (Enix, Game Boy)
3.	Pocket Monsters Pikachu (Nintendo, Game Boy)
4.	Kidou Battleship Nadeshiko (Sega, SAT)
5.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
6.	The Masked Raider (Bandai, PS)
7.	Shining Force 3 (Sega, SAT)
8.	Blaze and Blade (T&E Soft, PS)
9.	Namco Anthology 2 (Namco, PS)
10.	Dragon Quest Monsters (Enix, Game Boy)

USA-CHARTS 12/98

1.	NHL 99 (Electronic Arts, PS)
2.	Pokemon Blue (Nintendo, Game Boy)
3.	Tenchu Stealth Assassin (Activision, PS)
4.	Pokemon Red (Nintendo, Game Boy)
5.	Parasite Eve (Electronic Arts, PS)
6.	Madden 99 (Electronic Arts, N64)
7.	Madden 99 (Electronic Arts, PS)
8.	NFL Blitz (Midway, N64)
9.	Cruis'n World (Nintendo, N64)
10.	NFL Gameday 99 (SCEA, PS)

SPECIAL CHARTS

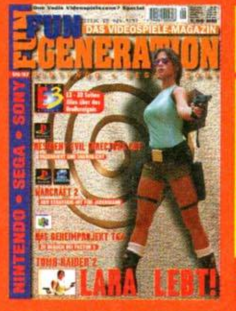
Die sinnlosesten Lizenz-Spiele
(ohne bestimmte Reihenfolge)

- Nagano Winter Olympics (Konami, PS, N64)
- Last Action Hero (THQ/ SNES)
- Batman Forever: Arcade Game (Acclaim, PS)
- Judge Dredd (Gremlin, PS)
- Cliffhanger (Sony Interactive, SNES, MD)
- The Incredible Hulk (Eidos/ PS)
- Krustys Super Funhouse (Acclaim, SNES)
- Dragonheart (Acclaim, PS)
- Frankenstein: Through the Eyes ... (Acclaim, Saturn)
- Waterworld (Ocean, Game Boy, SNES)

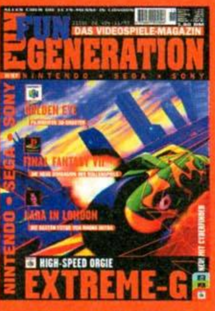
Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 11. Dezember 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

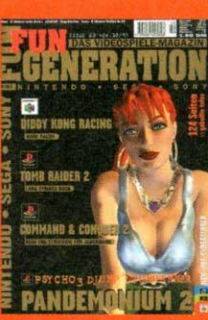
Die Gewinner aus FG 11/98: Guido Kreppschult, Erfurt, Daniel Schmack, Bad Reichenhall und Dieter Munz aus Werneck

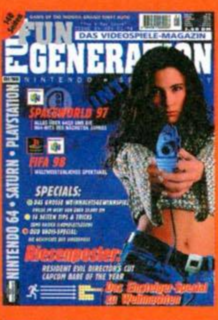
FUN GENERATION BACK ISSUES

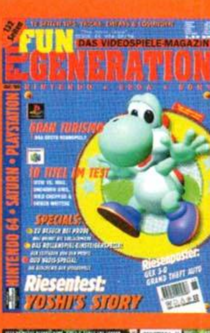


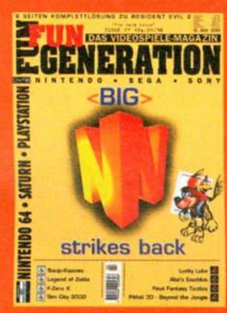










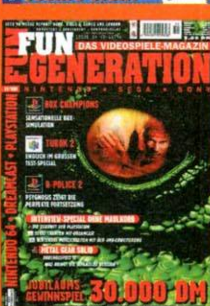














FG 12/96	☐	FG 11/97	☐	FG 07/98	☐
FG 02/97	☐	FG 12/97	☐	FG 08/98	☐
FG 08/97	☐	FG 01/98	☐	FG 09/98	☐
FG 09/97	☐	FG 02/98	☐	FG 10/98	☐
FG 10/97	☐	FG 04/98	☐	FG 11/98	☐

pro Heft 5,80 DM =

+ Porto (3,- DM, ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM, ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

DC

QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT?

DREAMCAST

SEGAS NEXT-GENERATION-KONSOLE IM TEST

PS

KNOCKOUT FÜR DIE VIRTUELLE KONKURRENZ?

BOX CHAMPIONS

ERKLIMMT EA AUCH DEN BOXTHRON?

FÜR ADVENTURE- UND RPG-FREUNDE

BRAVE FENCER MUSASHIDEN & XENOGEARS

IMPORTE IN SPITZENQUALITÄT?

N64

BESSER SPÄT ALS NIE

EARTHWORM JIM 3D & WIPEOUT 64

DIE NINTENDO-NACHZÜGLER STELLEN SICH ZUM TEST

ENDLICH BUNT!

GAME BOY COLOR

NINTENDOS HANDHELD-UPDATE UNTER DER LUPE

DC

SOFTWARE FÜR'S NÄCHSTE JAHRTAUSEND?

VIRTUA FIGHTER 3TB, GODZILLA GENERATIONS, SEGA RALLY 2, PEN PEN TRIATHLON UND JULY

MODEL 3-QUALITÄT IN DEN EIGENEN VIER WÄNDEN?

PS/N64

MITTENDRIN STATT NUR DABEI!

FIFA 99

LOHNT SICH DER KAUF DES FRANKREICH-NACHFOLGERS?

Nr. 36 ist ab dem 16.12.1998 am Kiosk

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23
Elektropost: redaktion@fungeneration.com

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

West-Coast-Editor:
Fabian Döhla

East-Coast-Editor:
Daniel Johannes

Art Direction & Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Markus Häberlein, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
Eidos Interactive & FG[art]Dept

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 40691-10
Fax.: 0931 / 40691-23

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 40691-12

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 40691-11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung).Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland). Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 - Versandkosten.

Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg
Aufkleberproduktion: Future Design, Würzburg

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Martins stinkendes Wörterbuch, PaRappa the Rapper HighTech-Plüschpuppe, Blendax Anti-Belag Junior Star Gel Orangengeschmack, Pfanner Orangensaft 100% mit Fruchtfleisch, Alliz-Dog und Mundstuhl am Morgen

Special Thanx: Marc Küpper, Claude Moyse, Acclaim (2x), Infogrames, Funsoft, Nintendo,

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leser des Monats: Leonardo „Ich will unbedingt mal Leser des Monats sein" DiTella



IV. Quartal 97 - 57.314
(verkaufte Ex.)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.








PlayStation


Codemasters®


PC
CD
ROM
Win 95 & 98